

LA INTEGRACIÓN DE LA TECNOLOGÍA EN LA ENSEÑANZA DE LA CULTURA:
APLICACIONES MÓVILES Y LAS REDES SOCIALES

Joel Castillo II

Submitted to the faculty of the University Graduate School
in partial fulfillment of the requirements
for the degree
Master of Arts for Teachers
in the Department of World Languages and Cultures
Indiana University

July 2015

Accepted by the Graduate Faculty, Indiana University, in partial
fulfillment of the requirements for the degree of Master of Arts for Teachers

Master's Thesis Committee

Marta Antón [Ph.D.], Chair

January 26, 2015

Herbert Brant [Ph.D.]

Agustín Torijano Pérez [Ph.D.], University of
Salamanca

AGRADECIMIENTOS

Primeramente, quiero dar gracias a mi novia, Elizabeth, porque ella me da la fuerza y la determinación para conseguir todo lo que puedo. Su apoyo y su amor me motivan cada día. Gracias también a mi familia porque ellos me mostraron, desde la niñez, que todo es posible con la perseverancia y la ayuda de Dios. Finalmente, quiero dar gracias a mis profesores de IUPUI y de la Universidad de Salamanca. Me han ayudado tremendamente durante mis estudios y su dedicación a la enseñanza y a sus estudiantes es admirable. Gracias a todos los parientes y amigos que me ayudaron llegar aquí y me apoyaron toda mi vida.

INDÍCE

CAPÍTULO 1: Introducción

1.1 Introducción.....	1
1.2 La tecnología y los estándares de ACTFL.....	3

CAPÍTULO 2: Perspectiva histórica de la tecnología en el aula

2.1 La historia de la tecnología en la vida escolar.....	12
2.2 La importancia de la tecnología en la enseñanza actualmente.....	31
2.3 Conclusión.....	37

CAPÍTULO 3: Diferentes tipos de tecnología y sus implicaciones para la enseñanza

3.1 El internet.....	39
3.2 La comunicación – chats y foros.....	45
3.3 Programas didácticos.....	50
3.4 Programas de respuesta.....	60
3.5 YouTube.....	65
3.6 Redes sociales.....	71
3.7 Aplicaciones móviles y los móviles inteligentes.....	77

CAPÍTULO 4: Aplicación de la tecnología en la enseñanza

4.1 Explicación de la enseñanza comunicativa de lenguas.....	83
4.2 Introducción a la unidad didáctica.....	86
4.3 La unidad didáctica.....	87
4.4 Integración de la tecnología en la unidad didáctica.....	97
4.5 Conclusión.....	99

APÉNDICES

Apéndice A.....	103
Obras Citadas.....	104
Curriculum Vitae	

CÁPITULO 1: Introducción

1.1 Introducción

La tecnología tiene un papel más y más importante cada día en el mundo actual. El comercio no puede funcionar sin el apoyo de la tecnología. La comunicación existe en una forma casi instantánea; alguien se puede comunicar con cualquier otra persona en cualquier parte del mundo en un instante gracias a la tecnología. Según el ITU (Sindicato Internacional de Telecomunicaciones) en sus estadísticas de 2012, un 70% de la población en los países desarrollados tiene acceso al internet. También el número de suscripciones para los teléfonos móviles casi alcanzó seis mil millones, un número que corresponde al 86% de la población mundial. Hoy en día hay 105 países que tienen más suscripciones móviles que habitantes (ITU Database, 2012). La tecnología tiene un papel importantísimo en todas partes del mundo, pero especialmente en los países más desarrollados. En Estados Unidos el número de suscripciones de banda ancha móvil (como las redes de 3G y 4G) va en aumento y en todo el mundo hay más de un billón en total (ITU). Se puede ver claramente en los estudiantes universitarios que la tecnología se ha extendido a toda la vida social. Muchas veces los estudiantes tienen sus móviles dentro del aula y tratan de utilizarlos durante la clase. Los profesores tratan de limitar el uso de esta tecnología cuando interfiere con el aprendizaje y las actividades dentro del aula. Es una realidad dentro de las clases universitarias que los estudiantes no van a parar el uso de los móviles o computadoras durante la clase y que van a estar concentrados completamente en estos asuntos sociales que no tienen lugar dentro la

clase. Es una distracción dentro de la clase y los profesores tienen el deber de convertir este tipo de tecnología en una herramienta útil para la enseñanza.

En décadas recientes, la enseñanza ha tratado de incluir la tecnología en el aula y hay más y más programas universitarios para la formación de profesores que requieren un conocimiento básico de la tecnología. Hoy en día, 22 estados de los Estados Unidos requieren un conocimiento de la tecnología para obtener una licencia docente (Cummings, 2008). Diferentes estudios y artículos muestran que la tecnología debe tener un papel importante en la enseñanza de una segunda lengua. El ISTE, o la Sociedad Internacional de la Tecnología en la Educación, creó un estándar para los profesores indicando que la tecnología debe funcionar como una manera de evaluar a los estudiantes, como un herramienta para el desarrollo profesional de los profesores y estudiantes, para cambiar el ambiente en el aula y para crear un serie de situaciones útiles y auténticas dentro del aula. La tecnología no es simplemente un utensilio para instruir a los estudiantes, sino es esencial a la enseñanza hoy en día y debe extenderse en todos los aspectos de la enseñanza y la metodología (p. 73). También en los estándares de formación de profesores, el estándar IX (recursos instructivos) de *National Board of Professional Teaching Standards* dice, "Accomplished teachers expand their base of instructional resources by using technology to support sound teaching practices and offer students opportunities to explore important ideas, concepts, and theories." (p. 74). Entonces, los profesores deben utilizar la tecnología para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. En 2007, de las universidades en los EEUU, más de 50% de las clases tenían acceso al internet wifi (Keengwe 2007), hoy en día el número

probablemente sea más alto. Las universidades invierten mucho dinero en la integración de la tecnología en el campus pero todavía no hay integración completa en el currículo (p. 388).

Esta investigación intenta mostrar la utilidad de la tecnología en la enseñanza, particularmente en la enseñanza de la cultura, quiere plantear una manera de integrar la tecnología en el currículo mediante una unidad didáctica modelo, y demostrar el uso pedagógico de la tecnología más reciente: las aplicaciones móviles y las redes sociales.

1.2 La tecnología y los estándares de ACTFL

Los estándares de ACTFL (*American Council on the Teaching of Foreign Language*) definen los diferentes aspectos de la enseñanza de una lengua y las metas para los estudiantes. Se organizan en las cinco Ces del aprendizaje de una lengua: comunicación, cultura, conexiones, comparación y comunidad (1996). La tecnología puede ser una herramienta útil para cumplir con los estándares ya que un profesor puede realizar una enseñanza más universal con su apoyo, y con su uso puede también cumplir cada estándar específico.

Salaberry (2001) explica que la tecnología fácilmente puede ayudar con el cumplimiento del aspecto comunicativo porque existe una variedad de programas y tecnologías para la comunicación y la interpretación (p. 40). El estándar de la comunicación tiene como meta la habilidad de conversar y transmitir un mensaje, compartir información y expresar las emociones. En un estudio sobre el papel del intercambio virtual en el desarrollo de la competencia translingüística y transcultural,

Rossomondo y Alonso (2009) apoyan el papel de la tecnología como herramienta de comunicación con una colaboración electrónica entre estudiantes del español y hablantes nativos. En su estudio, los estudiantes practican el español con hablantes nativos a través de diferentes intercambios que incluyen “chats”, el uso de Skype para las conferencias virtuales, los foros en el internet, y proyectos colaborativos. La tecnología permite la comunicación natural y auténtica entre los dos grupos y fácilmente permite la conversación. Otra parte del estándar de comunicación es la habilidad de interpretar la lengua escrita y oral. Obviamente con el uso de las conferencias virtuales y los foros, los estudiantes pueden practicar la lengua oral y escrita con hablantes nativos, y en cada conversación hay que interpretar la lengua. Fuera de una conversación, la tecnología puede añadir al aspecto interpretativo con el uso de videos, televisión, audio, y recursos electrónicos en el internet, porque hay casi una infinita colección de textos auténticos en la red, según Salaberry (2001). Finalmente, la presentación de información es una parte importante del estándar de comunicación, y Cummings (2008) muestra a través de un estudio que los programas de presentación (PowerPoint, etc.) ya se usan en muchas clases. Más de 55% de estudiantes en su estudio tenían que utilizar un programa de presentación en por lo menos una lección y más de 20% tenían que utilizar un programa en más de tres lecciones (p.79).

La cultura, el segundo estándar, indica que los estudiantes deben obtener conocimiento de las prácticas, los productos y las perspectivas de una cultura.

Rossomondo y Alonso (2009) utilizaron la tecnología específicamente como herramienta

de enseñanza de la cultura. A través de la colaboración con hablantes nativos de Costa Rica, los estudiantes lograron un entendimiento de las perspectivas y creencias de los costarricenses. Cada interacción virtual con hablantes nativos tiene el potencial de añadir al conocimiento cultural de los estudiantes con la guía del profesor (p. 568). Salaberry (2001) propone que el video y las películas son productos auténticos y culturales. Con la tecnología, los estudiantes pueden ver estos productos desde el aula, y también estos productos comparten información cultural sobre las creencias y prácticas de la cultura estudiada.

Las conexiones entre una segunda lengua y otros campos de estudio se dan fácilmente con la integración de la tecnología. Utilizando herramientas visuales y audio a través del internet puede conectar el arte con la lengua y cultura (Salaberry 2001). Los programas para presentaciones, programas de hojas de cálculo (como Microsoft Excel) y procesadores de textos (como Microsoft Word) ya tienen un uso bastante común en las escuelas hoy en día (Cummings 2008). Toda esta tecnología forma parte del estudio de la informática, entonces el uso de la tecnología en una clase ayuda en la enseñanza de la informática al mismo tiempo que enseña una lengua. El estándar de conexiones también identifica que los estudiantes deben recibir un entendimiento de los puntos de vista que solamente son disponibles a través del estudio de una lengua y su cultura (ACTFL 1999). El estudio de Rossomondo y Alonso (2009) ilustra que la tecnología presenta muchos diferentes puntos de vista dentro del aula a través de los foros y actividades, pero al mismo tiempo los estudiantes pueden reconocer los puntos de vista de estudiantes de otro país. Esta experiencia solamente fue posible a través del

intercambio virtual y el estudio del español, mostrando que la tecnología puede tener un papel importante en el estándar de conexiones.

Comparaciones, el siguiente estándar, requiere que los estudiantes comparen su lengua con la lengua estudiada y su cultura con la cultura estudiada. Con el estudio de Rossomondo y Alonso (2009) ya se puede ver que compartir y comparar culturas con hablantes nativos y estudiantes a través de la tecnología sería un buen ejercicio para los estudiantes y para cumplir con este estándar. También, la tecnología tiene éxito en la enseñanza de la gramática, que puede cumplir con la comparación de la naturaleza de la lengua. Sagarra y Zapata (2008) muestran que el uso de la tecnología en la enseñanza de la gramática tiene más éxito que la enseñanza tradicional con un cuaderno de actividades. Después de meses, la tecnología puede añadir más conocimiento de la lengua meta y la lengua nativa. Un conocimiento amplio de la lengua meta añade a las habilidades de los estudiantes en su lengua nativa.

Comunidades, el último estándar, puede incorporar la tecnología fácilmente. En el estudio de Rossomondo y Alonso (2009) los estudiantes se comunicaron activamente con otros estudiantes de la comunidad hispanohablante dentro del aula. Kitsis (2008) utilizaba las redes sociales como Facebook y los “blogs” en el internet para convertir estas distracciones en herramientas para la enseñanza de la literatura. En su artículo, Kitsis muestra que la tecnología puede motivar a los estudiantes a participar fuera del aula. En una clase de español, se puede utilizar las redes sociales para asegurarse de que los estudiantes utilicen la lengua fuera del aula. También cuando estas

comunidades fuera del aula ya están formadas, los estudiantes van a querer continuar el aprendizaje (Omaggio Hadley 2001).

No incluido en los estándares, hay información sobre el uso de la tecnología en las clases de una segunda lengua y la prevalencia de la tecnología en escuelas.

Cummings (2008) propone que el primer problema con el uso de la tecnología en el aula serían las actitudes de los profesores. El profesor tiene el control sobre el uso de la tecnología en el aula, y una clase puede integrar la tecnología a cualquier nivel que escoja el profesor. Todo el poder de utilizar la tecnología está en las manos del profesor. Muchas veces, la habilidad de utilizar la tecnología depende de la formación profesional del profesor, ya que no pueden integrar la tecnología en una clase si no tienen un conocimiento previo de la tecnología (73). En este artículo, la investigación trata de presentar las creencias de algunos profesores de español en una escuela secundaria sobre la tecnología a través de un estudio concentrado en su uso de la tecnología en el aula. Los profesores dentro del estudio utilizaban la tecnología primariamente para tareas administrativas (71%). La mayoría de los profesores hoy en día utiliza la tecnología así porque los computadores pueden calcular las notas de los estudiantes en una manera muchísimo más rápida que los profesores y con menos errores (p. 82). Basado en los porcentajes notados en el estudio, que 76% de profesores utilizan un programa para anotar las notas de los estudiantes y 63% utilizan un programa para tomar asistencia, la autora expone que más de 60% de escuelas en los Estados Unidos hoy en día requieren que los profesores tomen asistencia y entreguen notas a través de un programa en la computadora (p. 82). También solamente 8.9% de

los profesores en este estudio no tenía acceso a un computadora. Estos hechos muestra que la mayoría de escuelas hoy en día tienen computadoras dentro del aula, solamente hay que utilizarlas e integrarlas en la enseñanza.

Ya existe mucha información en cuanto al uso de la tecnología en el aula para la enseñanza de una segunda lengua. En los últimos años, las investigaciones se han enfocado en el uso del internet y las páginas web para enseñar y dar una referencia disponible a todas horas del día para los estudiantes. Otras investigaciones se enfocan más en el uso de los chats, los blogs, y las herramientas de presentación como PowerPoint en el aula. Estas herramientas ya se usan en muchas escuelas, por profesores y estudiantes, para presentar una lección o apoyar un proyecto o diálogo en clase. Aunque ya existe esta información continuamente hay que hacer nuevas investigaciones porque la tecnología cambia cada año. Una tecnología relativamente nueva son las aplicaciones móviles en los móviles inteligentes.

Las aplicaciones móviles tienen un papel mucho más amplio en el mundo hoy en día. Según el sitio web de estadísticas sobre las aplicaciones móviles, TheSocialSkinny.com, en 2011 se vendieron en el mundo 472 millones de móviles inteligentes. De los cuatro mil millones de móviles en el mundo hoy en día, más de un billón son móviles inteligentes, y 53% de los usuarios de móviles en los Estados Unidos tienen móviles inteligentes. Los móviles inteligentes se han incorporado en la cultura occidental y no parece que esto vaya a cambiar en los próximos años. El uso de los móviles inteligentes va a aumentar, se estima que para el año 2015 es posible que haya ventas de un billón de móviles inteligentes en el mundo. Todos los móviles inteligentes

funcionan con aplicaciones móviles y hoy en día en el Android Market hay 400.000 aplicaciones y en el Apple App Store hay 500.000 aplicaciones. La cultura hoy en día depende de estas aplicaciones, pero no tienen mucha representación en el sector educativo, mucho menos en la enseñanza de una segunda lengua. Hay que ver cómo estas aplicaciones pueden añadir al ambiente educativo en el aula, porque ahora en muchas universidades el uso de los móviles en el aula está prohibido.

Las redes sociales también pueden ser muy útiles en el aula. Como dice Ryan Lytle (2011), la mayoría de profesores universitarios utilizan la tecnología en sus clases ahora, pero todavía hay una falta del uso de las redes sociales como *Facebook*, *Twitter*, e *Instagram*. Su uso no es muy común en las escuelas hoy en día, pero estas redes sociales pueden ser un utensilio versátil en el aula. Las redes sociales han cambiado todo el mundo, ahora casi todas personas tienen una página en *Facebook* o *Twitter*, también muchas escuelas tienen sus propias páginas web. Indiana University Purdue University Indianapolis (IUPUI) tiene más de quince páginas diferentes de *Facebook*, entonces es claro que esta red social ya está en uso. Según el *Facebook Newsroom* (2012), hay más de un billón de usuarios activos en *Facebook* hoy en día, y 81% de los usuarios están fuera de los Estados Unidos y Canadá. Con tanta participación en *Facebook*, es fácil ver que los profesores pueden utilizar este sitio para crear conexiones con la comunidad hispana. Verdaderamente, existe mucha información sobre diferentes culturas en estos sitios web y la información viene de gente nativa en otros países. No hay mucha información sobre el uso de estas redes sociales en una clase de lenguas.

Este estudio pretende investigar las siguientes preguntas:

1. ¿Cómo se pueden integrar las aplicaciones móviles en la enseñanza de la cultura dentro de una clase de lenguas?
2. ¿Cómo se pueden utilizar las comunidades sociales en el internet para añadir un aspecto cultural en las clases de lenguas?
3. Con la información sobre las aplicaciones móviles y las comunidades sociales, ¿cómo se puede crear una unidad didáctica enfocada en la cultura y el uso de estas tecnologías, específicamente en una clase de lenguas?

En esta investigación se repasan los estudios sobre la tecnología y se compila una lista de las tecnologías utilizadas en la enseñanza de una segunda lengua y también las tecnologías más modernas que pueden añadir algo a la enseñanza o aprendizaje de una lengua. Se analiza la utilidad de todas las tecnologías y los recursos en la enseñanza y se señalan aspectos positivos y negativos de las diferentes tecnologías. Este trabajo se enfoca especialmente en la tecnología más útil para enseñar la cultura. En especial las dos tecnologías más recientes (aplicaciones móviles y los sitios web de las redes sociales) y se analizan las diferentes maneras de usar estas tecnologías en un aula de lenguas para enseñar la cultura. Además de considerar diferentes artículos que específicamente hablan del uso de esta tecnología, también se presentan nuevas ideas utilizando las teorías de la enseñanza como apoyo.

Después de ver los usos en la enseñanza y presentar nuevas ideas sobre el uso de las aplicaciones móviles y las redes sociales, se identifican las tecnologías y las ideas que van a ser más útiles para diseñar una unidad didáctica sobre la cultura para una

clase de lenguas en la universidad. Se presenta una unidad didáctica que puede servir como ejemplo de la integración de la tecnología en la enseñanza, con un enfoque en cómo incorporar las nuevas tecnologías.

CAPÍTULO 2: Perspectiva histórica de la tecnología en el aula

La tecnología ha tenido un gran impacto en la enseñanza desde principios del siglo XX. Las clases de lenguas podían beneficiarse mucho de la tecnología desde el principio. En las décadas después de su introducción, la tecnología se convirtió en una herramienta imprescindible para la adquisición de una lengua. Aún antes del desarrollo de las metodologías más aceptadas hoy en día y las teorías modernas de la adquisición de una lengua, la importancia de la tecnología en la vida escolar era clara. Su papel comienza muchísimo antes de lo que la mayoría de la gente supone. Antes de las computadoras y aún antes de la radio, la tecnología tenía un lugar en la clase. En este capítulo, se repasa la información ya existente sobre la tecnología y su papel en el mundo académico, particularmente desde un punto de vista histórico. También se resumen los diferentes estudios anteriores que muestran las ventajas y desventajas de la tecnología a través de la historia. Se repasará además la información actual y el papel de la tecnología en la enseñanza hoy en día, según diferentes estudios sobre su uso y los métodos modernos. Este capítulo recalca que los profesores de lenguas deben aprender de las experiencias con la tecnología en el pasado.

2.1 La historia de la tecnología en la vida escolar

Para entender el papel de la tecnología en la enseñanza, hay que repasar los estudios anteriores y aprender de estas experiencias con la tecnología. Los fracasos y los éxitos desde el pasado hasta el presente crean una imagen completa del valor de la tecnología y la manera correcta de implementarla en la educación.

2.1.1 Fonógrafo

Se piensa que la tecnología en el aula empezó con la introducción de las computadoras en la educación, pero aún antes de su invención, la tecnología ha sido importantísima en las clases de lenguas. En la tercera edición de *Modern Language Journal*, en 1918, C. Clarke declaró que la tecnología en el aula, como el fonógrafo, puede aumentar el nivel de interés de los estudiantes porque están intrigados con la tecnología, y con más interés, la adquisición sería más fácil y permanente. Entonces, aquella nueva tecnología podía tener un efecto positivo, pero el abandono del uso del fonógrafo mostró a Clarke que esta herramienta no era muy práctica, aunque podía tener un papel importante en algunas situaciones específicas.

Según Clarke (1918), en los primeros años después de la invención del fonógrafo, las academias militares empezaron a utilizar esta nueva tecnología en las clases de lenguas y los resultados positivos eran claros en esta situación. Las academias tenían el dinero necesario y una cantidad de tiempo suficiente para enseñar una lengua con el fonógrafo y los discos. Tenían la habilidad de introducir la tecnología en una manera apropiada. Por ejemplo, el ejército podía guardar las máquinas en cuartos específicamente diseñados para su uso y podía programar bloques de horas para enseñar a los cadetes. Cuando los estudiantes, o en este caso los cadetes, pueden tener casi días enteros programados por los profesores, hay bastante tiempo para ver buenos resultados, y esa es la primera regla del uso de la tecnología en el aula. Para ver realmente las ventajas de la tecnología en una clase de lenguas, hay que proporcionar tiempo suficiente para planificar y después realizar un plan de lección. En las academias

militares, los profesores ya habían tenido años de práctica utilizando el fonógrafo cuando Clarke publicó su artículo sobre su uso, entonces ya estaban familiarizados con la nueva metodología. La experiencia y la familiaridad con la tecnología es importantísima en la enseñanza, y después de años con los fonógrafos, el ejército tenía la capacidad de utilizar la tecnología en una manera útil para la adquisición de la lengua. La primera observación que hizo Clarke fue que la tecnología funciona mejor cuando los profesores tienen tiempo para familiarizarse con la tecnología y planificar detalladamente una lección. Aunque en las academias los profesores tenían éxito con los fonógrafos, en otras situaciones fuera del contexto militar los resultados no eran tan exitosos.

Los profesores en las escuelas públicas no tenían la misma cantidad de tiempo. Clarke opinaba que, aunque el ejército había tenido éxito con la tecnología, las escuelas públicas no podían planificar lecciones completas con el fonógrafo porque, además de la falta de tiempo, no había una cantidad de fonógrafos suficiente en la escuela ni el dinero para comprarlos para cada clase. Los profesores tampoco podían enseñar una clase por horas y horas como los profesores del ejército. Hay solamente una cantidad de tiempo limitada en que los profesores tuvieron que enseñar utilizando esta nueva tecnología, sin los recursos necesarios y sin la experiencia utilizando la nueva herramienta. Clarke concluyó que el fonógrafo nunca tendría un papel esencial en la enseñanza de la lengua porque había estos problemas con el sistema de escuelas públicas. Los fonógrafos costaban tanto y las escuelas no tenían el dinero ni el tiempo para aprovechar la tecnología, pero tampoco había un programa diseñado para enseñar

el uso correcto de la tecnología a los profesores, entonces realmente esta tecnología no era muy práctica en una aula. Los profesores debían tener un tipo de entrenamiento para usar la tecnología. Clarke añadió que quizá los estudiantes se habrían beneficiado de los fonógrafos en una situación de autoaprendizaje en casa, pero esta opción tampoco era muy práctica.

En conclusión, a pesar de los problemas, Clarke aprendió que, aunque el fonógrafo no pudo tener un papel principal o reemplazar al profesor en el aula normal de las escuelas públicas, sí puede ser útil para enseñar la pronunciación a los estudiantes. Declaró que el fonógrafo era más útil como una herramienta para enseñar la pronunciación en una clase normal. El fonógrafo mostró la importancia del dialecto auténtico, y podía incluir la voz de los hablantes nativos en la clase. La importancia de la autenticidad del habla fue reconocida con el uso del fonógrafo. Con los discos, se podía estudiar la sutileza de los diferentes acentos auténticos del mundo hispanohablante y hacer el esfuerzo para producir la lengua con el acento estándar. Entonces, aunque el fonógrafo no tenía éxito en el aula de lenguas, Clarke encontró algunas ventajas de su uso. La experiencia con esta primera tecnología también reveló algunas ideas importantes sobre el uso de las herramientas educativas. Al mismo tiempo, abrió las puertas para la integración de la tecnología en la enseñanza de lenguas y dio una experiencia con nuevas implicaciones para el futuro.

2.1.2 Radio

Después del fonógrafo, la invención de la radio introdujo un nuevo medio de comunicación. En aquel momento la forma de entretenimiento primaria era la radio. Todas las casas en los Estados Unidos tenían radio y era una tecnología extendida por todas partes. Era tan importante que según Demetrio A. Cabarga (1937), *The Ohio State University* había creado un curso que se enseñaba por radio en el año académico 1935-36. Los estudiantes no tenían que entrar en el aula ni matricularse en la universidad, pero, si querían obtener crédito, había que inscribirse en la clase. La universidad creó el curso para compartir información gratis sobre la lengua y cultura española, pero también quería experimentar con la nueva tecnología y ver la utilidad de un nuevo tipo de enseñanza de lenguas. En este curso, todos los exámenes, lecciones y tareas eran dictados en la radio y los estudiantes entregaban las respuestas por correo. La radio introdujo las clases de larga distancia, que hoy en día se conocen como las clases en línea, que se ofrecen por internet. Los problemas con el programa en aquel momento eran consistentes con los problemas con la tecnología similar hoy en día. Por ejemplo, estas nuevas herramientas no funcionaban todo el tiempo, como se debe anticipar con la tecnología, y los profesores no planearon una alternativa para solucionar el problema.

En el caso del programa de *Ohio State University*, no había una manera de entregar la tarea como en una clase tradicional, ni plan alternativo para entregarla si había un problema. La tecnología, a veces siendo poco fiable e impredecible, no debe ser la única manera de entregar o completar una tarea. A veces los estudiantes no

podían entender lo que se decía en la radio ni preguntar al profesor. A los estudiantes les puede faltar información necesaria y, como resultado, no podrán entregar las tareas asignadas. También sería más fácil utilizar la tecnología como chivo expiatorio, cuando no hay alternativa para entregar un trabajo al profesor. Los estudiantes en las clases que requieren que las tareas se entreguen en línea o por correo pueden decir que la culpa no es suya, sino de la tecnología. Cuando no funciona la radio, el internet o la página web necesaria para entregar un trabajo, el profesor tiene que solucionar el problema a distancia. La primera lección aprendida del estudio con la radio es que los profesores necesitaban tener un plan alternativo por si la tecnología no funcionaba. No se debe confiar completamente en ella.

En el mismo estudio de Cabarga, otro problema con la radio era evidente durante todo el experimento. La necesidad de tener una manera fácil y fiable para comunicarse con el profesor era importante. Un ejemplo del estudio muestra que no había comunicación fiable para dar instrucciones. En este ejemplo, muchos de los estudiantes solamente entregaron las lecciones en las que hicieron su mejor trabajo aunque deberían entregar todas las tareas, porque no sabían los requisitos de la tarea. Aquella situación fue posible porque regularmente había problemas con la señal de radio. Los electrodomésticos, como las aspiradoras y los refrigeradores, interferían con la señal y los estudiantes no podían oír la lección. Estos problemas muestran la importancia de la comunicación clara con el uso de la tecnología y en las clases en general. Para evitar los problemas con la comunicación y las instrucciones, los profesores en este programa deberían haber anunciado las instrucciones en varias

ocasiones para asegurarse de que los estudiantes habían entendido la tarea. También el profesor debe mantener una relación con los estudiantes para mostrar que siempre está disponible para contestar preguntas y resolver dudas. Con la tecnología siempre hay que estar vigilante con las instrucciones. Cuando los estudiantes tratan de conocer y utilizar una nueva tecnología para la clase, se gasta tanto esfuerzo familiarizándose con la tecnología que los profesores deben dar instrucción simple y clara. Si las instrucciones no son simples o cuestan demasiado esfuerzo, los estudiantes no serán capaces de recordar la información. Para garantizar que iban a hacer lo necesario, los profesores debían explicar continuamente durante la clase y tener un contacto asegurado con los estudiantes.

Según Cabarga, a causa de la falta de comunicación entre los estudiantes y el profesor, los estudiantes no podían adquirir la lengua a un nivel avanzado. Para adquirir la lengua a un nivel más completo, el profesor tiene que estar presente para guiar a los estudiantes, porque la tecnología es solamente una herramienta. La clase era diseñada para usar la radio en una manera efectiva para el experimento, pero no pensaron en el contacto personal como un aspecto importantísimo de la enseñanza. Aunque los estudiantes pueden adquirir información sobre la literatura y la cultura española, la clase no podía tener éxito en la enseñanza de la lengua, porque la comunicación interpersonal no era posible. Esta es una lección importante para los profesores que quieren integrar la tecnología en el aula. Hay que usar la tecnología en una manera apropiada para lograr el mayor beneficio posible, pero la tecnología no puede reemplazar al profesor en el aula. El profesor actúa como una guía para los estudiantes

y la tecnología solamente ayuda en la adquisición. También, la tecnología no puede aportar la comunicación interpersonal en la misma manera que el trabajo con otros estudiantes y el profesor. La comunicación auténtica en el aula es un aspecto importantísimo para las clases de lenguas, y no se debe utilizar la tecnología como sustituto del contacto real.

Cabarga señala que a pesar de los problemas con el sistema, la tarea y los exámenes que los estudiantes entregaron, aunque incompletos, eran de excepcional calidad. Los estudiantes podían aprender con la radio, esto era un resultado documentado. Aunque aprendieron, la planificación por parte de los profesores era el mayor problema para el éxito del experimento. La clase no tenía mucha consistencia. No se realizaron muchos planes de los profesores, porque no tenían el dinero para poder continuar ofreciendo la clase gratis. Después de un semestre, los estudiantes tenían que comprar los materiales para la clase, y eso causó una disminución en los inscritos a un 60% del número original. La planificación antes del comienzo del programa no previó estos problemas con los materiales, entonces cuando se presentaron estos nuevos obstáculos, el profesorado no podía superarlos. Este estudio concluye que la radio podía tener éxito con los estudiantes más básicos, pero la falta de planificación y la falta de fiabilidad en la radio impidieron el éxito del programa.

2.1.3 Laboratorios de lenguas y el método audio-lingual

La tecnología siempre progresa con el paso de tiempo, y como resultado deben progresar los métodos para enseñar la lengua. Por ejemplo, en la época de los

fonógrafos, empezó el uso de una nueva metodología, los laboratorios de lenguas.

Estas aulas especialmente diseñadas no se enfocaban en la adquisición de la lengua, más bien estaban diseñadas para mejorar la pronunciación (Locke, 1965). Estas clases de fonética en los primeros laboratorios tuvieron éxito pero los profesores querían un laboratorio diseñado con la meta de enseñar toda la lengua. Entonces, en los años 60, muchísimos ejemplos de lo que se llama “el laboratorio de lenguas” se extendieron por todas partes de los Estados Unidos. Estas nuevas aulas diseñadas específicamente para incorporar la tecnología utilizaban el método audio-lingual como base de su implementación, el cual usa la repetición y los ejercicios intensivos y mecánicos.

Se basó este método en las creencias del conductismo, que B.F. Skinner introdujo al mundo en 1957 con su libro *Verbal Behavior*. En este libro, Skinner desarrolló una teoría basada en la psicología estímulo-respuesta. Explicó que el aprendizaje de una lengua era basada en la idea de acondicionamiento operante y que la mente es una *tabula rasa* al principio. Todo aprendizaje, de cualquier tipo (aprendizaje de lengua, matemáticas, química, historia, etc.), es el resultado de un proceso de acondicionamiento. Este proceso se refiere a un sistema en que todas las acciones tienen una reacción de reforzamiento. Con el reforzamiento positivo, los profesores dan una recompensa para aumentar la frecuencia de una respuesta correcta, y con el negativo los profesores eliminan algo negativo para aumentar la frecuencia de una respuesta correcta. Después de mucha repetición, los estudiantes reconocen cuáles acciones son aceptables y dejan de equivocarse. Este proceso resulta en un reflejo acondicionado, o el aprendizaje de la respuesta correcta después del

acondicionamiento. El método audio-lingual aplicaba esta teoría al aprendizaje de una lengua con el uso de los ejercicios mecánicos, específicamente después de la invención de las cintas grabadoras y los audífonos.

Los ejercicios de repetición son ejercicios en los que el profesor dice una frase en la lengua meta y los estudiantes deben repetir la frase o cambiar la frase en una manera predeterminada. Por ejemplo, en este método el profesor diría, “El niño camina a la escuela. Repite,” y los estudiantes deberían repetir exactamente lo que había dicho el profesor. Después de mucha repetición y con la corrección explícita de cada error cometido por los estudiantes, los estudiantes van a saber cómo decir cada frase. Estos ejercicios mecánicos pueden ser más que simplemente una repetición. El profesor puede hacer una pregunta y pedir una respuesta a la pregunta, o puede pedir que los estudiantes cambien una pregunta a una frase, cambien el sujeto, cambien el verbo etc. Estos ejercicios son repetidos muchísimas veces hasta que los estudiantes aprendan y memoricen las frases, las respuestas, y la pronunciación correcta. No se enfocan en la comunicación auténtica, solamente requieren automatizar una respuesta correcta.

En los laboratorios de lenguas, con las cintas grabadoras y los audífonos, los estudiantes hacían estos ejercicios mecánicos bajo la dirección del profesor y memorizaban conversaciones y pronunciación. Los estudiantes podían escuchar diferentes diálogos con voces nativas como en la enseñanza utilizando el fonógrafo, pero entonces el estudiante podía también grabar su propia voz. Los estudiantes podían simular una conversación con las grabaciones y memorizar el dialecto verdadero. Entonces esta actividad se acercaba más a la comunicación, aunque no había ningún

tipo de comunicación auténtica. La meta del método audio-lingual es la memorización y automatización de respuestas a un estímulo, como en la teoría conductista de Skinner. En una conversación auténtica, los profesores no podían controlar la dirección de la conversación con la misma exactitud con la que podían hacerlo utilizando las cintas y audífonos. Los estudiantes practicaban la repetición y memorización de diálogos grabados y después usaban estas preguntas y respuestas ya conocidas en la comunicación verdadera (Salaberry, 2001). Toda la comunicación en el aula era una simulación de una conversación normal.

Además, con el uso de las cintas, los profesores podían escuchar las respuestas de los estudiantes. Las grabaciones ayudaban a los profesores a evaluar la pronunciación y las respuestas de los estudiantes y, como resultado, los estudiantes eran más conscientes de sus propias voces y podían mejorar su expresión hablada. Los laboratorios mejoraban el habla de los estudiantes tanto que Lorge, en 1964, declaró que la tecnología usada en estas clases (cintas, audífonos, grabadores, etc.) fue inventada específicamente para enseñar una lengua.

Esta nueva tecnología también tenía el apoyo del gobierno de los Estados Unidos; había financiación federal para implementar esta tecnología en las escuelas públicas en todo el país. Según Salaberry (2001), los laboratorios de lenguas tenían más éxito que otros métodos y tecnologías en esta época porque tenían el dinero y apoyo del sistema educativo. Con este apoyo, los estudiantes salieron de las clases hablando la lengua con un acento casi perfecto y con mucha fluidez. Conocían las respuestas a casi cada pregunta básica de la lengua y podían recitar diálogos e información en una

manera extremadamente eficiente porque el gobierno implementó la metodología con todos los recursos necesarios. A causa de este éxito, el apoyo financiero, y los resultados en los estudiantes al nivel básico e intermedio, las clases de lenguas en casi todo el país fueron reestructuradas para utilizar el método audio-lingual y los laboratorios de lenguas durante esta época.

Aunque esta metodología y esta tecnología tenían éxito en general, según un estudio de Zeldner (1963), había algunos problemas cruciales con el nuevo sistema. Como respuesta a la integración del método audio-lingual y el uso de los laboratorios de lenguas, muchos profesores rechazaron el uso de los laboratorios, porque la tecnología no era muy portátil para los profesores, ni fácil de manejar en un aula. Las ideas de implementación de la tecnología tenían buenos resultados cuando los profesores podían manejar todo el equipo. Los estudiantes mejoraron su conocimiento de la lengua en estos casos, pero había muchos profesores que no podían manejar el equipo ni sabían la mejor manera de implementar esta tecnología (Salaberry, 2001). Los profesores también se quejaron de que a veces la baja calidad de la tecnología era una barrera para la implementación de los laboratorios. Por ejemplo, muchas veces las cintas estaban dañadas o eran de baja calidad, y como resultado los estudiantes perdían el interés en la lección. Zeldner menciona algunas quejas que tenían los profesores:

“This is too much. I have been dragging these machines around from room to room. I haven’t got the strength. What makes me really mad is that I haven’t taught a regular French lesson for weeks. By the time I set up the machines or get the record or adjust the tape, half the period is gone, and before we get started, it is time to disconnect, to disassemble, to rewind, to pack up and pick up and run to the next class” (p. 245)

Esta cita ilustra los problemas con la tecnología y las dificultades de su integración, pero también muestra otra queja. Los profesores no estaban familiarizados con la nueva metodología que requerían los laboratorios.

Según Zeldner, los profesores no recibieron el entrenamiento apropiado. Para usar una tecnología o un nuevo método, los profesores deben saber cómo manejar la tecnología y enseñar utilizando el nuevo método. En el caso de los laboratorios de lenguas, no había un curso para enseñar a los profesores a usar la tecnología. La mayoría de los profesores en los años sesenta aprendieron la lengua utilizando el método gramática-traducción, en el cual el enfoque era la lectura de una lengua extranjera, con un mínimo de práctica oral. El método audio-lingual introdujo un cambio drástico a la enseñanza. En esta metodología, el enfoque del aprendizaje era el habla. Los estudiantes empezaron a memorizar y automatizar diálogos y la pronunciación, algo completamente nuevo para los profesores en esta época, quienes no tenían ni el entrenamiento ni la familiaridad con este nuevo método de enseñar una lengua. La introducción de los laboratorios de lenguas reveló un aspecto importante de la integración de tecnología. Mónica Martínez (2010) comenta sagazmente que las escuelas que integran exitosamente la tecnología son aquellas que entrenan suficientemente a los profesores. Los profesores deben aprender habilidades tecnológicas y cómo aplicar el conocimiento tecnológico en una clase. Cuando aprenden cómo usar una nueva tecnología, es necesario que los profesores aprendan un nuevo método pedagógico que utiliza la tecnología en una manera apropiada. La nueva tecnología y los nuevos métodos avanzan paralelamente. El entrenamiento de los

profesores debe ser meticuloso en su aprendizaje de estas nuevas herramientas. Aunque el gobierno puede financiar un método y la escuela puede tener todos los materiales necesarios, la formación profesional de los profesores es lo más importante para ver éxito.

Con el método audio-lingual, tampoco había muchas opciones para los estudiantes avanzados, porque no podían alcanzar un nivel superior de adquisición. Según Omaggio-Hadley (2001), la memorización y automatización no facilitan la creatividad inherente en el lenguaje entonces los estudiantes no tendrían la habilidad necesaria para comunicarse naturalmente en situaciones auténticas. La tecnología y la metodología deben fomentar la creatividad en los estudiantes y la producción auténtica de la lengua. Aunque había estos problemas con el sistema durante esta época, la invención de la computadora personal no cambió la situación inmediatamente.

2.1.4 Instrucción Asistida por Computadora (CAI)

Inmediatamente después de la implementación de los laboratorios, la invención de la computadora personal en los años setenta introdujo una variedad de oportunidades para usar esta nueva tecnología junto con las herramientas ya existentes en aquella época. Según Salaberry (2001), el primer método que ganó aceptación general y utilizó la computadora es el CAI (*Computer-Assisted Instruction*). CAI no era un método en sí mismo, sino una combinación del uso de las tecnologías anteriores y las nuevas con los métodos más aceptados.

CAI empezó con los ejercicios mecánicos que se usaban en los laboratorios de lenguas, pero con las computadoras los estudiantes podían oír y leer la lengua meta y después escribir y hablar en la lengua meta utilizando una sola máquina. La cantidad excesiva de máquinas que se utilizaban en los laboratorios fue reducida drásticamente. Con la introducción de la nueva tecnología, se solucionó una queja principal del uso de las cintas, los audífonos, los discos y los fonógrafos; la cantidad excesiva de instrumentos.

Otra ventaja de las computadoras es que los profesores podían guardar una cantidad de información virtualmente infinita y crear una variedad de programas útiles. La creación de programas diseñados especialmente para el aprendizaje de una lengua aumentó las posibilidades en el aula (Salaberry, 2001). Por ejemplo, los diccionarios electrónicos aportaban muchísima más información que un diccionario impreso. Las computadoras corregían inmediatamente las respuestas de los estudiantes, daban ejercicios y exámenes a los estudiantes, y revisaban información sin la ayuda del profesor. CAI ofrecía la habilidad de examinar y evaluar a los estudiantes eficientemente, en unos segundos, sin trabajar y corregir por horas. El potencial de la codificación de programas era vasto.

Según Salaberry, había algunos problemas con el uso de CAI en estos años. El primer obstáculo que presentaba la invención de las computadoras fue el costo. En los primeros años costaban miles de dólares. Las escuelas no podían comprar suficientes para tener realmente un impacto en la escuela. El gobierno financiaba las computadoras al mismo nivel de los laboratorios porque costaban tanto. Aparte de los

problemas de recursos económicos, para programar lecciones los profesores necesitaban un conocimiento profundo de cómo codificar los programas, y después, la familiaridad con la máquina para manejar el sistema operativo. El tiempo para enseñar la programación y otros aspectos importantes de esta tecnología era demasiado para integrar estos programas en un aula. Las computadoras tenían muchas posibilidades, pero en los primeros años no había programas fáciles de usar como hay hoy en día. Los profesores necesitaban entrenamiento especial para utilizar estos programas y los estudiantes necesitaban el mismo entrenamiento para beneficiarse de las lecciones.

En un estudio más reciente, Sagarra y Zapata (2008) mostraron la importancia de la familiaridad con la tecnología en una clase. Se evaluó la eficacia de la inclusión de la tecnología comparando dos clases. Había 549 participantes que tomaron dos clases de español, una mitad del grupo en una clase con las herramientas tecnológicas y la otra mitad en una sin la tecnología. En la clase con la tecnología, los estudiantes hacían tareas de gramática, completaban frases en computadora, y después tenían ejercicios en un cuaderno de ejercicios virtual en línea. Los estudiantes en la clase que integraba la tecnología no adquirieron la lengua mejor que los estudiantes en una clase tradicional (sin tecnología) en los primeros meses de instrucción, pero, después de familiarizarse con los programas, tras unos meses de instrucción y práctica, los estudiantes que usaban la tecnología empezaron a conseguir mejores notas que los estudiantes en la clase tradicional. Cuando los estudiantes utilizan la tecnología frecuentemente y están acostumbrados al aprendizaje por computadora pueden alcanzar niveles superiores de adquisición. La lección más importante para los profesores es que la familiaridad con la

tecnología, por parte de los profesores y los estudiantes, tiene un impacto en la adquisición de la lengua.

Según Salaberry (2001), durante los primeros años del CAI, el método que utilizaban en las clases de lenguas con computadoras era básicamente el mismo método audio-lingual que estaba en uso en las clases tradicionales. Los profesores introducían un aspecto de la lengua, ilustraban el uso correcto o el resultado pretendido, hacían ejercicios mecánicos con los estudiantes, y después utilizaban la tecnología para evaluar y comparar los resultados de los estudiantes. Entonces, ya que la evaluación era controlada por una máquina, el profesor podía incluir más ejercicios y repetirlos más veces que antes. El método audio-lingual todavía tenía la aceptación de casi todos los profesores, entonces no cambiaba mucho; la repetición, la memorización, y la automatización eran elementos centrales, pero muchos profesores pensaban que la nueva tecnología sería más útil con una metodología diferente.

2.1.5 Enseñanza de lenguas asistida por computadora (CALL)

En la misma década en la que se introdujo CAI surgió una nueva estrategia utilizando la tecnología pero con un enfoque diferente. Después de práctica con el CAI, muchos profesores no estaban satisfechos con el uso continuado de los ejercicios mecánicos y los laboratorios de lenguas. Las lecciones tampoco probaban que los estudiantes podían adquirir la lengua a un nivel avanzado con el CAI. Con la introducción de un nuevo método, el CALL (Enseñanza de lenguas asistida por

computadora), el uso de la tecnología no se enfocaba en los ejercicios mecánicos (Salaberry, 2001).

En aquel momento, años después de la invención de la computadora, ya existían compañías independientes para codificar y programar, entonces el enfoque podía cambiar porque los profesores no tenían que programar todas las lecciones, simplemente podían pedir ayuda de las compañías especializadas. Entonces, los profesores tenían más imaginación en la creación de los programas y presentación de información nueva a los estudiantes en una variedad de maneras. Por ejemplo, Pederson (1986) estudió el efecto de la tecnología en la lectura de una segunda lengua. Utilizando un programa, él controlaba la manera en que los estudiantes leían. Después de una lectura había preguntas de comprensión, pero los estudiantes no retrocedían en su lectura para buscar las respuestas correctas porque el programa lo prohibía. Entonces cuando sabían que no tenía aquella oportunidad, los estudiantes leían más prudentemente para comprender más información. Después de su estudio, Pederson observó que los estudiantes memorizaban más información y recordaban la información mejor porque no tenían las mismas reglas que con un libro impreso. El estudio ilustra la adaptación de la tecnología para ser útil en diferentes maneras que antes. El CALL trata de utilizar la computadora de una manera más efectiva en vez de solamente utilizarla para los ejercicios mecánicos. También, con los CD-ROMs, los videos y la introducción de los materiales de multimedia, el profesor podía añadir diferentes características de la enseñanza a la clase. Con CALL, no hay solamente una metodología ni un solo uso para la tecnología, más bien estas herramientas tecnológicas son vehículos para la

implementación de muchos métodos y estilos de aprendizaje (Roman-Odio y Hartlaub, 2003).

Durante los años setenta y ochenta, el desarrollo de la inteligencia artificial mostró que las computadoras pueden actuar un poco más como un ser humano, y en consecuencia tomar un papel más similar a un profesor o tutor. Según Chapelle (1989), los programas de conversación prometían que en el futuro los estudiantes podrían conversar con una computadora como si fuera una persona. Los programas en aquel momento no funcionaban como ella lo predijo, pero todavía eran útiles en el aula. Ella mostró que las conversaciones entre un estudiante y una computadora ayudan en la formación de ideas, porque los estudiantes comparten su información con la computadora y después reciben respuestas diseñadas específicamente para facilitar la organización de las ideas en la mente. El iCALL (CALL inteligente) mostraba que se obtiene una mejor simulación de la comunicación interpersonal a través de la tecnología, aunque realmente no es una comunicación muy auténtica.

Otro aspecto de iCALL de gran importancia en el mundo hoy en día, es la invención de los programas de corrección de la gramática (Intelligent Grammar Checkers o IGCs). Estos programas funcionan inmediatamente cuando los estudiantes están escribiendo, entonces dan retroalimentación instantánea, debido a esto, los alumnos van a adquirir estas formas gramaticales mejor porque son más conscientes de los errores (Chapelle, 1989). iCall demuestra que la tecnología puede actuar como guía cuando el profesor no puede aconsejar a cada estudiante en privado. Además, se trata

de usar las computadoras en un papel más similar al papel del profesor, pero los profesores que utilizan CALL todavía tienen mucha importancia en el aula.

En conclusión, CALL y iCALL son dos estrategias de enseñanza que permiten realizar una variedad de métodos para enseñar (Levy, 1996). En el estudio de Levy, él advirtió que aunque la nueva tecnología es extremadamente flexible y versátil, se puede aplicar de manera inapropiada a las diferentes teorías. Entonces, los profesores deben estudiar las limitaciones de la máquina e implementarla para mayor beneficio de los estudiantes. Por ejemplo, el aprendizaje de una lengua depende mucho de la comunicación interpersonal, según muchas teorías y metodologías recientes, pero las computadoras no son capaces de comunicarse con los estudiantes de una manera auténtica ni con la misma creatividad de un ser humano y, por eso, no son capaces de reemplazar a los profesores y compañeros de clase para el aspecto comunicativo, aunque pueden simular una conversación. La conclusión a la que llega Levy es que en el aula hay que evaluar e integrar la tecnología según su papel en el aprendizaje de acuerdo con los estudios y las teorías de enseñanza.

2.2 La importancia de la tecnología en la enseñanza actualmente

Hoy en día, el papel de la tecnología ha cambiado mucho desde los principios de su integración en las clases durante las primeras décadas del siglo XX. Su importancia en el aula y en la enseñanza debe reflejar su importancia en el mundo fuera del contexto educativo. Si los aparatos electrónicos y el internet son importantes en la vida de los estudiantes, hay que utilizar esta obsesión con la tecnología para avanzar las

metas de una clase de lenguas. Hoy en día, el uso del CALL es predominante en los Estados Unidos, pero el enfoque ha cambiado mucho. Ahora los profesores tratan de usar la tecnología para facilitar la adquisición en vez de usarla como solución o remedio para todos los problemas en una clase, y ese es el ejemplo que los profesores deben seguir. La tecnología tiene importancia solamente como herramienta y facilitador de la adquisición de lenguas.

2.2.1 El papel de la tecnología

La tecnología se ha infiltrado en la vida diaria. Como afirma Mónica Martínez (2010), las escuelas con programas tradicionales (sin tecnología) son básicamente simulaciones de un mundo que ya no existe desde hace treinta o cuarenta años. Los estudiantes aprenden en una clase aislada, fuera de un contexto auténtico o real, y sin formar conexiones entre la información y la vida. En las escuelas con la tecnología integrada, el profesor se comporta como guía para cada estudiante, utilizando los aparatos electrónicos que los estudiantes encuentran en la vida real y con los que ya están familiarizados. Estos instrumentos permiten que el profesor pueda conectar el aprendizaje a cualquier otra parte de la vida. El profesor puede alcanzar un nivel más alto de inversión personal en las actividades de la clase, porque los estudiantes pueden relacionar las actividades en clase más fácilmente a la vida diaria con el uso de los programas más conocidos como Microsoft PowerPoint, Word, los sitios web, y los aparatos de multimedia.

Kimme y Deek (1996) plantearon ideas importantes sobre el papel de la tecnología y la manera de implementación en el aula, las cuales tienen gran importancia cuando los profesores piensan en los beneficios y desventajas de la tecnología. Los profesores deben intentar usar la tecnología para producir estudiantes que tienen dominio adecuado sobre la información presentada en clase. Los estudiantes deben salir de las clases sabiendo usar la tecnología y, al mismo tiempo, la información requerida y relevante de la clase. Hay que utilizar la tecnología como un apoyo adicional, algo que los estudiantes pueden utilizar para mejorar su conocimiento, porque es un apoyo imprescindible para la enseñanza y el aprendizaje, pero no debe ser una muleta que produce estudiantes que no interiorizan la información y solamente saben cómo buscarla en línea.

Kimme y Deek también declararon que en las escuelas hay que tener una meta educativa que va a beneficiar a los estudiantes o mejorar el proceso de aprendizaje. Los profesores no integran la tecnología simplemente para utilizarla o tenerla en clase sino que hay que tener un propósito. Kimme y Deek proponen que la tecnología no ha de determinar la metodología, sino que la tecnología debe seguir y estar basada en las teorías y las metodologías de la enseñanza. Entonces, en una clase de lenguas, los profesores necesitan ser conscientes de su metodología, y esta metodología regularía el uso, el papel, y el propósito de la tecnología.

2.2.2 Los usos de la tecnología

Hew y Brush (2007), proponen tres maneras de utilizar la tecnología en una clase. El primer uso se llama *la sustitución*. En la sustitución, los profesores utilizan una herramienta tecnológica como manera diferente de satisfacer la misma meta de enseñanza. Un ejemplo es el uso de un PowerPoint para presentar nueva información en vez de escribir toda la información a mano. La tecnología en este caso se usa para ahorrar tiempo y hacer la enseñanza más conveniente. Con más tiempo para practicar la lengua, los estudiantes van a adquirir más. El segundo uso de la tecnología se llama *la amplificación*. La amplificación se refiere al uso de la tecnología para hacer un trabajo más eficientemente. Por ejemplo, el uso de los procesadores de texto cabe en esta definición porque los estudiantes pueden revisar, editar, y corregir un texto sin reescribirlo muchas veces. Este uso también ahorra tiempo y facilita la enseñanza para los profesores. El tercer uso es *la transformación*, y éste tiene mayor impacto en una clase.

La transformación se refiere a la reorganización de la información en la clase y los procesos cognitivos de los estudiantes. Para ilustrar esta idea los autores dan un ejemplo. En una clase de lenguas, el uso del input multimedia es un tipo de transformación. Los profesores presentan unas fotos, videos, la música o gran cantidad de otras formas de input, para dar vida a la lengua. En una clase tradicional, la lengua está limitada a una serie de palabras escritas y habladas, pero con la tecnología el profesor dará más fácilmente un contexto más amplio a la lengua. Esta transformación de la información, permite que los estudiantes no necesitan traducir de la lengua meta a

la lengua nativa. Con las herramientas tecnológicas, los estudiantes pueden ver el significado de una palabra sin el uso de un diccionario impreso, lo que va a ayudar al aprendizaje de la lengua (Omaggio-Hadley, 2001). Estas tres maneras de utilizar la tecnología tienen un papel importante en una clase.

2.2.3 Obstáculos a la integración

La clase de lenguas se beneficia mucho del uso de la tecnología, pero, al mismo tiempo, hay barreras a la integración que los profesores, las escuelas y la sociedad deben superar. Hew y Brush (2007) señalan que el primer obstáculo que presenta la tecnología es el asunto de los recursos, no solamente los recursos financieros, sino también los recursos como tiempo, acceso y el soporte técnico. El problema más obvio es la falta de la tecnología. Si los profesores y estudiantes no tienen la tecnología, obviamente no van a poder utilizarla, entonces hay que intentar suministrar las herramientas necesarias para beneficiar a los estudiantes lo más posible. El tiempo disponible para enseñar y familiarizarse con la tecnología es otro recurso muy importante. Entonces, primeramente, para integrar y crear un currículo tecnológico en una manera exitosa hay que tener los recursos necesarios.

Otro obstáculo que presentaron Hew y Brush es el conocimiento y las habilidades. Según varios estudios (Williams et al, 2000; Snoeyink y Ertmer 2001), los profesores no utilizaban la tecnología en la clase si no tenían el conocimiento necesario. No la utilizaban hasta que se familiarizaron con diferentes programas y, en el caso de una escuela, los profesores solamente adquirieron un conocimiento de cosas

extremadamente básicas, como acceder a la red de la escuela, abrir y cerrar archivos y utilizar un procesador de textos (Snoeyink y Ertmer, 2001). Estas habilidades no son conducentes a la integración total porque son muy básicas. Para integrar la tecnología eficazmente, hay que tener buen conocimiento de ella (Castro, 2004; Cummings, 2008; Friedman y diSessa 1999; Hew y Brush, 2007; Keengwe y Anyanwu, 2007).

La falta de conocimiento no se refiere solamente a la tecnología en sí, sino también a cómo utilizarla correctamente para beneficiar más a los estudiantes. Para superar la falta de este tipo de conocimiento, para un profesor de lenguas, hay que familiarizarse con una variedad de las funciones ya conocidas y formar sus propias ideas sobre su uso. Hew y Brush aportaron una definición de su papel, pero hay una variedad de definiciones. Los profesores deben familiarizarse con la información disponible sobre la tecnología e integrarla de una manera apropiada con apoyo teórico y metodológico.

Hew y Brush mencionaron otro obstáculo: las creencias y las actitudes de los profesores, los administradores y los estudiantes en cuanto a la tecnología y las computadoras en la clase. Las creencias son las ideas que tiene un profesor sobre cómo manejar una clase y cómo educar a los estudiantes. La pedagogía y las creencias sobre la adquisición de la lengua pueden afectar el uso de la tecnología en la clase. Estas creencias también determinan si a los profesores les gusta la tecnología o no. La actitud más importante es la del profesor, porque la tecnología no puede integrarse a sí misma, solamente puede tener una parte en la clase si el profesor quiere usarla. En un estudio de Ertmer, Addison, Lane, Ross y Woods (1999), ellos descubrieron que el currículo y la integración dependían de las creencias de los profesores y algunos solamente veían la

tecnología como una manera de entretener a los estudiantes o como una recompensa por terminar la tarea en clase. Estos profesores no la utilizaron como herramienta útil porque no creían en la utilidad de aquellas técnicas de enseñanza. Para cambiar las creencias de los profesores, Hew y Brush aconsejaron que los profesores se familiarizaran con la tecnología antes de usarla. El desarrollo profesional puede preparar a los profesores para utilizar la tecnología pero también puede cambiar su punto de vista. Entonces la solución para los dos últimos obstáculos que señalan Hew y Brush sería la misma, que la facultad de educación en las universidades deben requerir que los profesores tengan un tipo de formación tecnológica para cambiar su punto de vista y las opiniones negativas, y al mismo tiempo crear una cultura que acepte el uso de la tecnología y que pueda ver los beneficios de su uso.

2.3 Conclusión

La tecnología en la enseñanza ha tenido un papel importante en el desarrollo de las metodologías y teorías de la enseñanza de una lengua. A lo largo del siglo XX las escuelas han tratado de incluirla en el currículo y han aprendido las diferentes ventajas y desventajas de su uso. Aunque las herramientas electrónicas pueden dañar la enseñanza y el aprendizaje cuando los profesores no las utilizan correctamente, hay diferentes pasos disponibles para asegurar la integración. La tecnología no es diferente de cualquier otra herramienta educativa, siempre hay que tener un propósito con apoyo teórico probado para tener éxito en la clase. Los beneficios de la integración ya están

bien documentados, solamente hay que introducir la tecnología para proporcionar la variedad casi infinita de posibilidades que tiene en las clases de lenguas.

CAPÍTULO 3: Diferentes tipos de tecnología y sus implicaciones para la enseñanza

En la enseñanza de una segunda lengua hoy en día, hay una variedad de recursos útiles que pueden ayudar en la integración de la tecnología en una clase de lenguas. Los estudios recientes recalcan el uso de muchos recursos electrónicos, y todos tienen sus ventajas y sus desventajas. En los capítulos anteriores de este trabajo se han tratado las tecnologías del pasado, pero en este capítulo se discute el potencial de las herramientas electrónicas para enseñar y aprender una lengua y su cultura. Estas herramientas pueden aumentar el interés, la adquisición y la eficacia de la enseñanza en una variedad de maneras y en este capítulo se revisa el papel de la tecnología y la manera en que el profesor puede integrar algunas tecnologías más recientes. No hay una tecnología que pueda solucionar todos los obstáculos que existen en la enseñanza y el aprendizaje porque todas las herramientas de la clase tienen un uso específico y una función apropiada que beneficia la adquisición de la lengua. En este capítulo se repasará el uso de tecnologías más destacadas en los años recientes.

3.1 El internet

Según el Almanaque de TIME (2012), el internet es una colección de redes de computadoras que pueden interactuar entre sí, otro nombre para describir el internet sería “la red de redes mundial” o “the worldwide web”. TIME estima que más de dos billones de personas son usuarios regulares en el internet y un 50% de la población mundial tiene acceso al internet. Esta red conecta a todas estas personas para que puedan comunicarse a través de una variedad de programas, trabajar colaborativamente, y enviar todo tipo de recurso audiovisual. Se publican libros

enteros, se lanzan películas y se comparte una cantidad de información inmensamente grande. Windschitl y Sahl (2002) promovieron el uso del internet en las clases de todos niveles y asignaturas para aumentar las maneras de investigar los temas relevantes. Consideraban el internet como depósito que los estudiantes podrían utilizar para buscar todo tipo de información. Publicaron su artículo al principio de la era de la información, cuando el internet empezó a aumentar a un nivel exponencial. En los años desde aquella publicación, el porcentaje de escuelas públicas en los Estados Unidos con acceso al internet se elevó del 35% al 100% (Greenhow et al, 2009). Las aulas con acceso al internet aumentaron al 94%, cuando en el año 1998 solamente era el 14%. Fuera de las escuelas, dos tercios de la población en E.E.U.U. tienen una conexión a internet desde su casa, de los cuales más del 50% tienen una conexión de banda ancha. En el año 2014, la mayoría de la población estadounidense tenía una conexión de banda ancha. El internet ha infiltrado la vida completamente en la última década. Según Greenhow et al (2009), hoy en día hay una nueva generación del internet, el *Web 2.0*. La primera versión del internet, la de antes del año 2000, era primariamente utilizada para explorar y obtener información disponible en la red. Los usuarios no podían crear nueva información ni compartir la información sin un conocimiento de un idioma de codificación. En el Web 2.0 el internet no es solamente un sitio para buscar y ver información, ahora debido a la creación de un interfaz más fácil de usar, pueden crear y compartir una multitud de tipos de información lo que da una dimensión completamente diferente al internet de la que existía hace 10 años.

Murphy (2002) hizo un estudio para averiguar las creencias de profesores de lenguas en cuanto al internet. A través de este estudio descubre que, con todo lo que el internet aporta a la clase, los profesores deben cambiar su manera de pensar en su relación con los estudiantes. Murphy señala que la gama de herramientas en el internet aporta acceso a una base de información creada por una comunidad mundial, y como resultado, los estudiantes no dependen solamente de los materiales dentro de la escuela ni la información que presenta el profesor, sino que con el internet tienen un recurso extremadamente amplio. También, esta tecnología crea un nuevo espacio de interacción. La comunicación en clase o en la escuela no es la única opción porque los estudiantes pueden interactuar con otras personas en cualquier parte del mundo, lo que facilita compartir conocimientos. Además, la información en línea muchas veces tiene hipervínculos que se usan para organizar y crear conexiones entre páginas web. Estos hipervínculos permiten la exploración de estas conexiones y la formación de asociaciones entre diferentes tipos de información para ver una imagen más completa de los temas de la clase. A través de entrevistas con profesores, Murphy muestra que estos cambios en las clases de lenguas, causados por el internet, cambian el papel del profesor y de los estudiantes. Ahora que los estudiantes tienen medios de comunicar, colaborar, y crear conocimiento independientemente con una computadora, la clase tiene un enfoque en los estudiantes más que en el profesor. Los estudiantes tienen más autonomía para aprender con el internet, y el profesor debe ser una guía para asegurar el aprendizaje con esta herramienta.

Higueras García (2004) propone que existen cuatro diferentes tipos de páginas web útiles para los profesores de lenguas en el aula. Los cuatro son las *páginas temáticas*, las *obras de referencia*, los *foros y listas* y el *material didáctico* y todos son gratuitos en la red. Las *páginas temáticas* son las páginas que tienen información sobre un tema. Estas páginas contienen información que puede acercar los estudiantes a un uso de la lengua auténtica y también a un lenguaje especializado. Además, muchas veces estos sitios tienen recursos multimedia como videos y fotos. Por ejemplo, los estudiantes pueden visitar al sitio de una agencia de viaje y obtener un conocimiento mejor del vocabulario de viaje a la vez que una nueva perspectiva cultural. Este material auténtico puede dar el input necesario para crear actividades significativas con un aspecto cultural.

Las *obras de referencia* en el internet son todos los diccionarios, enciclopedias, gramáticas y otras herramientas que sirven como fuentes de información sobre reglas y normas de la lengua. Los profesores, igual que los estudiantes, se benefician de estos recursos para resolver cualquier duda. Los profesores son capaces de basar lecciones de gramática en estos recursos porque son fiables, gratis y disponibles para todos. Los estudiantes también pueden ver estas páginas para revisar la información de la clase en casa. Similar a aquellos sitios son las páginas de *foros y listas* e Higueras (2004) menciona que son otro tipo de referencia electrónica. Es posible encontrar un foro o una lista para cada tipo de información. Estas herramientas permiten compartir el conocimiento de una variedad de personas en la red, aún, dependiendo del sitio, se encontrarían profesionales en estos foros. Se facilita la creación de una comunidad de

información compartida y la práctica de la lengua meta al mismo tiempo que se permite la resolución de cualquier duda de la lengua. Son obras de referencia dinámicas y, cuando hay hablantes nativos en los foros, tienen más contexto cultural.

Tabla 3.1 - Recursos en el internet (adaptado de Higuera 2004)

Tipo de página	Contenidos de la página	Utilidad para los profesores	Utilidad para los estudiantes
Páginas temáticas	Información permanente actualizada sobre alguna cosa o idea. A veces con información de multimedia.	<ul style="list-style-type: none"> - Input auténtico para usar en clase - Facilitan la creación de actividades 	<ul style="list-style-type: none"> - Recurso gratis con mucha información - Información actualizada y auténtica
Obras de referencia	Fuentes de reglas y normas de la lengua (diccionarios, gramáticas, etc) u obras referenciales (enciclopedias, etc.)	<ul style="list-style-type: none"> - Resolver dudas con la lengua u otro tema - Recurso útil y fiable para facilitar la planificación de ejercicios 	<ul style="list-style-type: none"> - Resolver dudas con la lengua fuera de la clase. - Revisar información de la clase en casa
Foros y listas	Tienen foros para comunicar, compartir información y resolver problemas (cualquier tipo de información específica)	<ul style="list-style-type: none"> - Compartir información sobre cualquier tema con otros - Compartir información didáctica con otros profesores. - Resolver dudas 	<ul style="list-style-type: none"> - Resolver dudas sobre cualquier cosa con otros estudiantes o personas - Compartir información - Oportunidad para practicar la lengua meta con otros
Sitios de material didáctico	Una variedad de información sobre actividades, métodos y pedagogía. A veces creados por profesores u otros profesionales.	<ul style="list-style-type: none"> - Ideas para mejorar la enseñanza o ver otras maneras de presentar información - Recursos disponibles para utilizar en clase 	<ul style="list-style-type: none"> - Recursos para el autoaprendizaje - Facilita la autonomía - Aumentar el conocimiento del proceso de aprendizaje

El último tipo de página web útil para una clase de lenguas es el *sitio de material didáctico*. Estos sitios tienen una variedad de información que ayudaría al profesor como actividades, recursos audiovisuales, e información sobre la enseñanza. También, como resultado de la facilidad de comunicación en el Web 2.0, los profesores tiene la

oportunidad de compartir sus herramientas didácticas con otros profesores (Higueras, 2004). Entonces, utilizarían actividades diseñadas por otro profesor o simplemente las utilizarían para estudiar la metodología de las actividades y crear nuevas. Con la comunicación en el internet los profesores tienen la oportunidad de evaluar actividades y compartir sugerencias para mejorarlas. Estas páginas de material didáctico permiten que un profesor pueda mejorar su enseñanza y ver las opiniones de otros profesionales. Los estudiantes también pueden utilizar estas páginas para aprender la lengua fuera de la clase o mejorar su conocimiento de la enseñanza en sí. Si presentan la metodología y la información teórica de la enseñanza, entonces pueden ser útiles para mejorar la enseñanza.

Martins et al (2004), en su estudio sobre la aceptación del internet en las escuelas de lenguas en Brasil, explicaron que las escuelas con más tiempo para practicar el uso de esta nueva tecnología la utilizaron más. Además, cuando la tecnología era integrada, los resultados en el aula eran positivos y los estudiantes tenían más éxito. Los autores mostraron que la compatibilidad del internet y las ventajas de estos sitios web y el input auténtico mejoraron el aprendizaje de la lengua, entonces con más tiempo las escuelas iban a integrarlo más y cambiar las clases para dar más autonomía a los estudiantes. En su conclusión Martins et al. mostraron que el internet tiene mejor impacto en la vida de los estudiantes cuando los profesores están familiarizados con su uso y las páginas más útiles para los estudiantes. Entonces, para aumentar el aprendizaje en el aula, hay que saber bien las funciones de cada tipo de página y utilizarlas en una manera apropiada.

En conclusión, el internet puede aumentar la adquisición en una clase de lenguas, pero los profesores siempre deben tener cuidado cuando lo utilizan. Cada página web no va a seguir la metodología del aula, hay que escogerlas con un propósito educativo. También el profesor tiene que verificar la veracidad de lo que utiliza porque la información puede ser incorrecta e inútil. Si se controla la información, puede tener éxito. Como comenta Omaggio-Hadley (2001), cuando los estudiantes se conectan pueden acceder a una multitud de textos auténticos, creados por hablantes nativos para hablantes nativos. Con toda la información, los estudiantes aprenden de la comunidad global y forman conexiones entre su cultura y la cultura meta. El input amplía su conocimiento y demuestra que la lengua está viva y es dinámica, lo que va a motivar a los estudiantes. El internet puede ser un utensilio imprescindible para la enseñanza de lenguas si el profesor selecciona la información con cuidado.

3.2 La comunicación – Chats y foros

La comunicación en línea tiene un papel importante en las clases de lenguas también. Este tipo de comunicación se refiere al uso de los chats, los foros, y también los IMs (mensajes instantáneos). La red tiene una variedad de programas para realizar una conversación entre dos personas o también un grupo de personas en cualquier parte del mundo. Además de incluir diferentes programas basados en texto como los IMs y los chats, la comunicación en línea puede incluir el uso de las videoconferencias y el habla cara a cara a través de programas como Skype y Google Talk. Se ha notado que en el pasado la tecnología nunca podía reemplazar la comunicación interpersonal, que requiere el contacto humano, pero, con la creación de los nuevos programas en años

recientes, se puede usar la tecnología para facilitar una conversación auténtica que puede incluir otros hablantes o estudiantes de la lengua. La comunicación mediada por computadora (CMC) aporta una manera de incluir la comunicación interpersonal y auténtica en el aula a través del uso del internet y la tecnología.

Quizá el aspecto más importante y documentado de CMC es la creación de una comunidad de aprendizaje (Higueras, 2004). Primeramente, una comunidad de aprendizaje, según Darhower (2007) es un grupo de individuos que se comunican regularmente sobre un asunto compartido o con las mismas metas finales. Por ejemplo, una clase de lenguas es una comunidad de aprendizaje porque todos los estudiantes se reúnen en el aula para aprender la misma lengua. Según Omaggio-Hadley (2001), en el campo de la adquisición de una segunda lengua se piensa que los estudiantes van a adquirirla mejor si pueden ver que tiene una función importante. En estas comunidades, la meta compartida, el aprendizaje, da la importancia al uso de la lengua meta. Si la norma de la comunidad es el uso exclusivo de la lengua meta, los miembros van a estar más motivados a aprenderla y utilizarla en una manera significativa (Darhower, 2007).

La idea de que la comunicación interpersonal y la creación de las comunidades de aprendizaje aumenta la adquisición de la lengua viene de la teoría interaccionista de Long (1996), quien propone que en la comunicación interpersonal los estudiantes tratan de negociar un significado entre ellos y tratan de formar el input comprensible. Krashen afirma que el aprendizaje de una lengua solamente es posible cuando los estudiantes reciben un input comprensible (Omaggio-Hadley, 2001). Para diferenciar la teoría

interaccionista, Long propone que este input sería aún más útil en una situación en que los estudiantes tienen que negociar un significado. Él afirma que van a tener una crisis de comunicación en que tienen que superar una falta de conocimiento con el uso de circunloquio, paráfrasis, u otra estrategia. Después de la crisis, ya que han dedicado tanto tiempo y esfuerzo a la resolución del problema en su habla, van a recordar los errores y las correcciones mejor que sin la interacción. Entonces, las comunidades de aprendizaje facilitan la comunicación interpersonal, lo que facilita la adquisición de una lengua.

Goertler (2009) encontró que los estudiantes que participaron en grupo utilizando CMC formaron una comunidad de aprendizaje después de solamente dos o tres semanas. En estas comunidades los estudiantes típicamente tratan de hablar en la lengua meta 90% del tiempo. Aunque, Goertler prueba que CMC puede crear las comunidades de aprendizaje en una clase de lenguas, el profesor tiene que prestar atención y estar consciente de la formación de grupos. En el mismo estudio, aunque muchos estudiantes formaron grupos y alcanzaron un nivel de compañerismo entre los miembros del grupo, algunos estudiantes no podían hacer lo mismo. A causa de la ausencia de la tecnología y la intervención de un profesor, un grupo nunca formaba una comunidad y los estudiantes no participaban al nivel de los otros grupos. Entonces, aunque los estudiantes son los que forman las comunidades de aprendizaje, el profesor debe mediar la situación. Por ejemplo, si el profesor puede ver que hay un grupo que realmente tiene problemas, el profesor debe intervenir como otro miembro de la

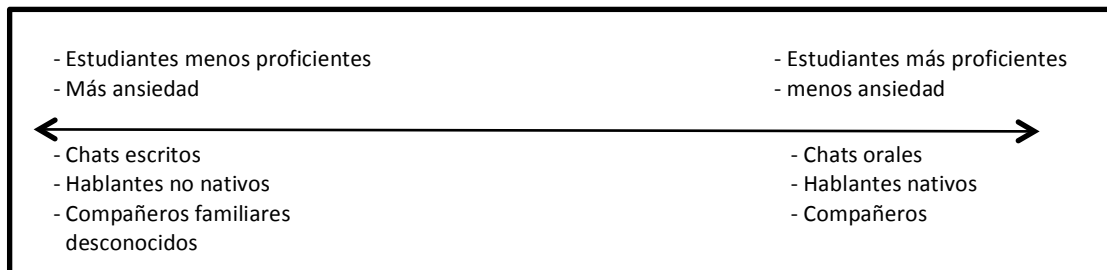
comunidad. El profesor debe actuar como facilitador de la conversación y como recurso para los estudiantes, para asegurar que todos se benefician de la actividad y la CMC.

Blake (2009) estudió los efectos de CMC sincrónico o SCMC, basado en texto. En su estudio utilizó 34 participantes de nivel intermedio de proficiencia oral en inglés para evaluar el aumento de su dominio oral en tres diferentes ambientes: un chat basado en texto, interacción cara a cara y actividades individuales sin ningún tipo de interacción. La comunicación era monitoreada por un profesor y los estudiantes recibían retroalimentación del profesor regularmente, en un ambiente estructurado y planificado detalladamente que requería la atención constante de los estudiantes. Los resultados de su estudio mostraron que la comunicación basada en texto, sin ningún tipo de práctica oral, aumentó la fluidez de la lengua hablada mejor que los otros contextos. Él explicó que durante un chat, los participantes pueden tomar más tiempo para formar sus ideas y después revisar su lengua escrita, y eso puede bajar la ansiedad de los estudiantes. Este tipo de autoevaluación constante, con un ambiente más cómodo, aumenta el conocimiento de la lengua, lo que demuestra que la comunicación en chat puede aumentar la expresión oral. También el diseño tiene gran importancia en el aumento de la habilidad, porque si los estudiantes piensan que el uso de la lengua meta no es necesario, no van a usarla. Entonces, si los profesores crean un ambiente que motiva a los estudiantes y facilita el uso de la lengua meta, mejorarán la lengua escrita y hablada con solo una actividad.

Satar y Ozdener (2008) hicieron un estudio extremadamente similar al de Blake (2009), analizando los efectos que los chats en línea, escritos y orales, tenían en los

estudiantes. Ellos también utilizaron un grupo de control que no tuvo la comunicación en línea, y vieron que había una mejoría considerable en las destrezas orales con los dos grupos experimentales. Igual que en el estudio de Blake, ellos encontraron que el chat escrito aumenta el dominio oral, pero, al contrario de lo que encontró Blake, en este estudio, la comunicación escrita en línea aumentó las destrezas orales al mismo nivel que la comunicación oral en línea en los principiantes. Para los estudiantes del nivel intermedio y avanzado, el chat oral aumentó el dominio mejor, porque tenían la habilidad de manejar mayor carga cognitiva. Blake no incluyó estudiantes avanzados en su estudio, entonces, estos dos estudios muestran que todo tipo de comunicación en línea aumenta la habilidad en la lengua, pero con los más avanzados, los chats orales serían mejores. Para ver más claramente la conexión entre el tipo de estudiante y la CMC más apropiada Satar y Ozdener incluyeron este cuadro:

Cuadro 1 : Tipos de actividades para diferentes estudiantes



(2008, p. 607)

Los autores sugieren que los hablantes novicios practiquen con sus compañeros de clase con chats escritos en parejas porque no pueden manejar una conversación muy compleja a este nivel. Con los estudiantes avanzados, ellos sugieren que practiquen oralmente con hablantes a su nivel o más alto que no son compañeros de clase. Ellos

tienen que manejar esta situación y esta experiencia aumentaría su habilidad en la lengua.

Los resultados de estos estudios muestran que esta herramienta tiene muchas ventajas desde el punto de vista de la teoría interaccionista y la enseñanza comunicativa. Los profesores deben tener cuidado y tratar de usar la tecnología en una manera que beneficie a los estudiantes porque, en un ambiente sin estructura, no van a aprender al nivel que pueden. Los chats y los foros utilizan el texto escrito, y como resultado pueden aumentar la lengua escrita mejor que una conversación hablada. Hay más negociación del significado a causa del ritmo más lento en esta comunicación y al mismo tiempo aumenta la lengua oral (Blake, 2009). También los videochats y la comunicación oral serían fáciles de incluir en una clase con computadoras y tiene efectos positivos en el dominio oral de los estudiantes. CMC tiene importancia en la enseñanza de lenguas, y los profesores deben tratar de utilizarla, pero hay que planificar y monitorear las interacciones con mucho cuidado, especialmente con una conversación sincrónica. En el caso de los foros en línea y otras formas de comunicación asincrónica, hay que tener una meta clara y planificación, pero la presencia constante del profesor no sería necesaria, estos pueden ser más útiles como práctica fuera de la clase.

3.3 Programas didácticos

Los programas didácticos se refieren a los programas en computadora que tratan de enseñar una lengua sin profesor o con la computadora en el papel del profesor. Son más populares ahora que en el pasado porque la programación ya ha aumentado las

capacidades de las computadoras y tienen la habilidad de enseñar, hablar, evaluar y dar retroalimentación a los usuarios. En los años más recientes, la comunidad académica aceptaba su utilidad para el aprendizaje de una lengua porque la tecnología ha avanzado tanto que realmente las diferencias entre los programas didácticos y una clase tradicional son pocos. Esta tecnología funciona como modernización de los principios de CALL y toma en cuenta el papel del profesor, pero se enfoca en la auto-enseñanza y auto-aprendizaje, entonces el estudiante se convierte en profesor. Estos programas pueden ser útiles en la enseñanza de la lengua, pero la pregunta principal de esta sección es cómo se han de utilizar en una clase de lenguas.

Los programas para la auto-enseñanza de una lengua son varios, pero para el propósito de este trabajo se discuten dos, *The Rosetta Stone* y *Rocket Languages Premium* que ganaron premios otorgados por *PC Magazine* en 2013 a los dos mejores programas para el aprendizaje de una lengua (Duffy, 2013). Aunque existen estos programas, los profesores con un conocimiento de la programación tienen la habilidad de crear un currículo y ejercicios específicamente para las clases en línea o de distancia, lo que efectivamente sería un programa didáctico para aprender independientemente de un profesor. Todos los programas tienen diferentes ventajas y desventajas, entonces hay que evaluar la utilidad de estas herramientas. Primeramente, con estos dos programas hay que considerar la situación financiera de la institución educativa porque cuestan casi seis cientos dólares, hay que juzgar su necesidad en relación con el costo. En segundo lugar, se debe evaluar la metodología y las actividades que forman la base

del programa para ver si cumple con las metas educativas y la metodología de la escuela.

The Rosetta Stone está basado en el método natural o, como dice en su sitio web, inmersión dinámica. En este programa, los estudiantes reciben el input sin explicación de gramática y sin traducciones de la lengua meta. Según la compañía que produce estos programas, los estudiantes aprenden la lengua en una manera similar a los niños, sin el apoyo adicional (traducción, gramática, etc) que ofrecen las clases tradicionales. Según VanBuren (2008), el programa sigue la pedagogía “top-down” en que presenta la lengua de forma global y después refina la enseñanza más y más en cada lección para enfocar en partes específicas de la lengua. Está diseñado con las cuatro destrezas lingüísticas, (compresión y expresión oral, compresión y expresión escrita). Una gran ventaja de este programa es que la información se enseña con una metodología aceptada, en que los estudiantes asocian las palabras con su imagen y no dependen de la traducción de la lengua. También tiene la habilidad de evaluar la lengua hablada utilizando un micrófono y de dar retroalimentación para mejorar el habla. Además, el programa tiene sesiones con un profesor a través de videoconferencia en que los usuarios pueden participar en un ambiente más similar a una clase tradicional, entonces aporta la práctica con la lengua con una persona real. VanBuren sugiere que este programa puede ser útil para los principiantes y para práctica adicional fuera de la clase, pero realmente no hay evidencia que los usuarios terminan el programa con un dominio avanzado según los estándares de ACTFL.

Figura 1: Foto del interfaz en Rosetta Stone, de RosettaStone.com

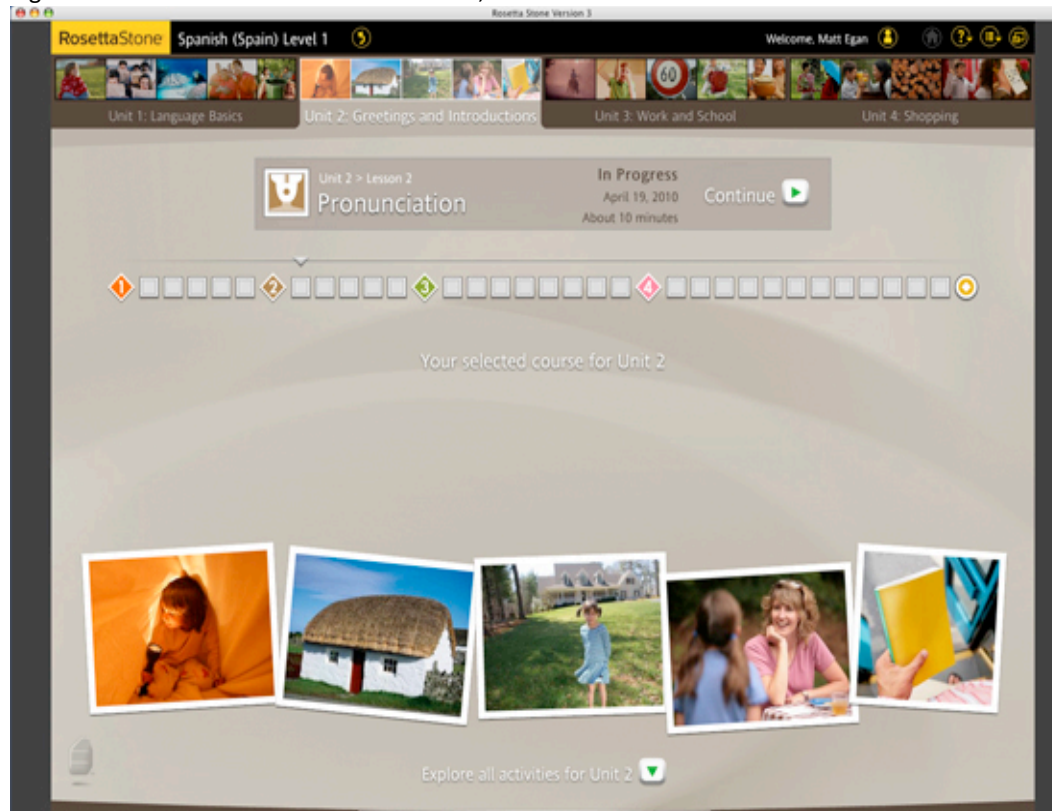


Figura 2: Foto de una actividad de RosettaStone.com

Rosetta Stone aporta toda una clase de lenguas en un solo programa y ayuda a los estudiantes, pero hay algunos problemas con el programa. Según, Erickson (2004), se utiliza las mismas fotos en todos los programas independientemente de la lengua,

entonces no hay mucha variedad cultural en el input visual. Los estudiantes no reciben una perspectiva cultural en las actividades, por lo que este programa no cumple muy bien con el aspecto cultural de los estándares de ACTFL porque no hay una parte que analiza la cultura meta. Tampoco hay una manera de evaluar la lengua hablada en una manera correcta. Cada lengua tiene una gama de dialectos naturales y, según VanBuren (2008), el programa no reconoce diferentes dialectos fuera del estándar. Si el usuario no tiene el dialecto estándar, es posible que el programa corrija el habla equivocadamente. Para superar estos problemas con el programa, el profesor debe asignar los ejercicios con esta tecnología a los estudiantes para práctica adicional y después aportar la cultura y la práctica oral con la retroalimentación de un hablante en vivo en clase. Es obvio que este programa tiene su utilidad para enseñar una lengua, y se puede resolver los problemas con la planificación de lecciones en clase que los abordan.

Rocket Languages utiliza el enfoque comunicativo para enseñar la lengua. En este programa, todo está dividido en tres diferentes tipos de lección: las lecciones interactivas de audio, lecciones de lengua y cultura, y el “survival kit”. Según Ojala (2012), las lecciones interactivas se enfocan en las funciones más básicas de la lengua al primer nivel, como los saludos y despedidas y las frases más necesarias para los turistas, pero después tienen más variedad para avanzar más en la lengua. En las lecciones de “survival kit”, la sección del programa que enseña funciones lingüísticas e información útil para viajar a un país hispanohablante, hay información sobre los números y los países que hablan la lengua meta u otros temas importantes para los estudiantes que

quieren aprender información vital para viajar inmediatamente. Estas lecciones básicamente enfocan en el vocabulario y el aprendizaje de frases comunes. Las lecciones de lengua y cultura explican formas gramaticales y también aportan información cultural para que los estudiantes sepan las normas culturales antes de viajar. El interfaz de *Rocket Languages* está separado en estas tres secciones y da independencia a los usuarios para escoger la lección y trabajar a su propio ritmo.



Figura 3: Foto del interfaz, de RocketLanguages.com

Según Duffy (2012), una ventaja de este programa es que todo se presenta a los estudiantes en un ambiente conversacional con ejemplos del uso auténtico de la lengua. Todos los ejercicios tienen un contexto que los estudiantes encontrarían en la vida normal o en situaciones reales y, como resultado, los estudiantes tienen más motivación para aprender la lengua porque pueden ver claramente el uso y el propósito del aprendizaje. Las lecciones tienen un gran enfoque en el audio y la práctica con ejercicios de comprensión oral. También tiene explicaciones de la gramática para los estudiantes que quieren saber explícitamente las reglas de la lengua. Además las lecciones de cultura tienen información cultural sobre diferentes países que hablan la

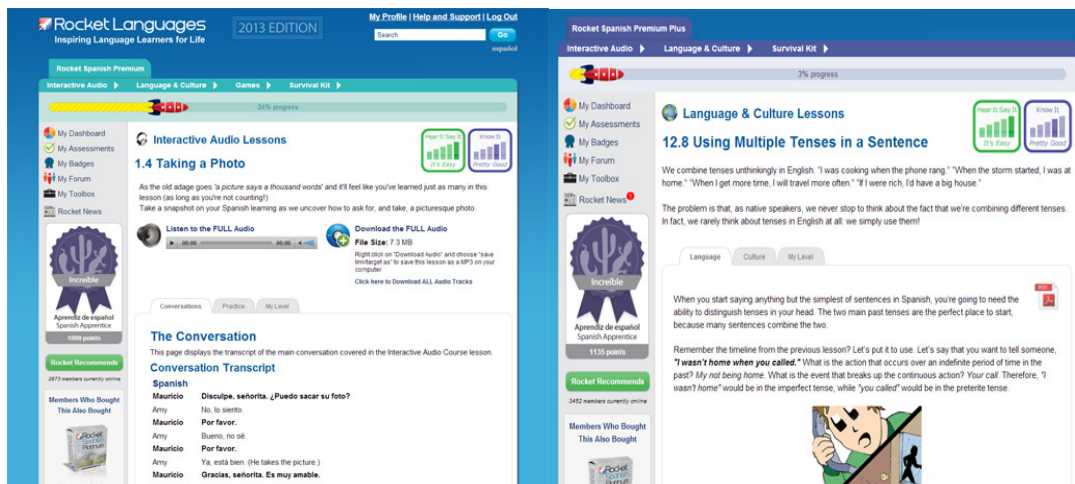


Figura 4: Fotos de lecciones de audio interactivas y una lección de lengua y cultura, de RocketLanguages.com

lengua meta, lo que ayuda a cumplir con los estándares de ACTFL. Utiliza un método similar al enfoque comunicativo, con énfasis en la conversación auténtica y práctica real y con explicación de gramática.

Las desventajas de *Rocket Languages* es que el programa no está diseñado con los estándares de ACTFL en mente, ni tiene mucha práctica para los estudiantes avanzados. El programa está diseñado para turistas y estudiantes principiantes.

Aunque el sitio web dice que los usuarios pueden aprender la lengua a un nivel avanzado, Duffy (2012) sugiere otros programas para práctica con lenguaje especializada o para los estudiantes avanzados. Además de estas desventajas, también el programa tiene pruebas al final de cada lección, pero todas son de selección múltiple, entonces no aporta un método auténtico de la evaluación para los estudiantes. Este programa tiene muchas actividades útiles, pero los profesores deben superar los problemas con el programa en clase. El mejor uso para este programa, igual que *The Rosetta Stone*, es la práctica adicional a una clase presencial de lenguas para apoyar el aprendizaje.

Para ayudar a los profesores a escoger un programa apropiado o quizá crear el suyo propio, Allen (1996) publicó un artículo basado en la creación de un programa, y sugirió algunas características importantes para tener éxito con los programas didácticos. El estudio experimental de la lengua elemental (ELSE) es un programa que creó Allen. Utilizando su propio programa como base de su artículo, describió diez “reglas” o características deseadas en estas herramientas para escoger un software útil para enseñar una lengua. La mayoría de estas reglas tienen que ver con la evaluación del input de los estudiantes en las actividades, pero también tiene información práctica para estos programas. Sus ideas sobre los programas didácticos y los principios de la metodología de CALL aportan buenos consejos para los profesores que buscan un programa o quieren crear su propio programa. Él explica que sus ideas son solamente un comienzo, pero son reglas básicas que forman un punto de referencia para los profesores. En el siguiente cuadro, aparecen las reglas con una explicación de cada una:

Cuadro 2: Las reglas para la creación de programas de CALL: Adaptado de Allen (1996)

REGLA #1 – debe ignorar errores de poca importancia	Los errores de poca importancia son: demasiado espacio entre dos palabras, el uso inapropiado de mayúsculas o minúsculas y puntuación. Estos son los errores que realmente no representan la habilidad de los estudiantes y la corrección no tendría un efecto positivo para los estudiantes.
REGLA #2 – debe permitir una variedad de respuestas	Esta regla se refiere a la variedad que existe naturalmente en la lengua. El programa debe reconocer las diferentes maneras de completar las actividades para no corregir una respuesta equivocadamente
REGLA #3 – debe ser capaz de analizar las respuestas escritas inmediatamente	Con las respuestas más largas, los programas deben evaluarlas al momento que el estudiante escribe. Estas respuestas suelen tener más errores porque son más largas, entonces es mejor identificar los errores inmediatamente para que los estudiante no tengan que revisar la respuesta después de escribirla
REGLA #4 – debe permitir respuestas largas	La lengua no está limitada a frases cortas, entonces deben permitir respuestas más largas para que los estudiantes puedan practicar la lengua en una manera más auténtica con frases completas e ideas completas.
REGLA #5 – debe ser fácil de usar	El interfaz y las actividades deben ser fáciles de manejar. La inclusión de menús, la aceptación de diferentes tipos de input (voz, teclado, etc), la evaluación clara y actividades que no requieren mucha explicación son vitales para la creación de un programa manejable
REGLA #6 – debe corregir errores sin adjuntar el comentario a una respuesta en particular	Debe corregir errores en grupos, por ejemplo al fin de la actividad diría “falta de tildes, falta de concordancia, errores de género, etc”. Con este tipo de error, los estudiantes pueden autocorregir y tomar más tiempo para pensar de los errores.
REGLA #7 – se debe probar e investigar la eficacia del programa antes de implementarlo en clase	Extremadamente importante. Antes de integrar un programa en el currículo, hay que probar la eficacia con los estudiantes y con la metodología del currículo. Antes de exponer el programa, hay que verificar que el programa aumenta el aprendizaje de los estudiantes.
REGLA #8 – debe reconocer las diferentes formas gramaticales y otra información lingüística para facilitar el análisis de errores	En el análisis de las respuestas, es extremadamente fácil simplemente decir que es una respuesta equivocada. En los programas más útiles, los programas deben analizar las respuestas, anotar las que son equivocadas, y después dar una explicación del problema. Para hacer esto, el programa debe reconocer una cantidad grande de información lingüística.
REGLA #9 – debe ignorar los errores tipográficos	Los errores tipográficos ocurren regularmente en el uso de los teclados. Estos errores no marcan una falta de conocimiento por parte de los estudiantes, entonces no deben ser inmediatamente marcados como errores, sería mejor permitir la revisión de respuestas.
REGLA #10 – debe adaptarse según el progreso de los usuarios	Allen (1996) incluye la idea de “branching”. Esta idea se refiere a la habilidad de evaluar el nivel de dominio de los estudiantes y después adaptar para beneficiar a los estudiantes. También, el programa debe reconocer problemas que tiene un estudiante en particular (como problemas de ortografía, tildes, género, concordancia, etc) y dar lecciones específicamente diseñadas para cambiar estos problemas.

Chapelle (2009) analiza la relación entre la adquisición de una segunda lengua y los programas de CALL. Propone seis características importantes en los programas de lenguas. Primeramente, los programas deben motivar a los estudiantes con actividades de interacción que facilitan un estudio detallado de la lengua y la práctica. Entonces los programas necesitan tener *potencial para enseñar la lengua*. La segunda característica es el *enfoque en el significado*. Deben enfocar más en la creación del significado, en vez de proveer traducciones y explicaciones en inglés para cumplir con las teorías aceptadas de la adquisición de una lengua (teoría cognitiva, teoría del monitor, etc). La tercera característica es *el nivel en relación con los usuarios*. Los usuarios van a adquirir la lengua mejor si tienen un programa específicamente diseñado para su nivel, acorde con la teoría cognitiva y la psicolingüística. La cuarta característica es *la autenticidad*. Las actividades deben simular la vida normal, y las situaciones encontradas en la clase deben reflejar las situaciones en que van a participar los estudiantes fuera del aula. La quinta característica es que estos programas deben tener un *beneficio para los estudiantes*, incluyendo los beneficios que no están relacionados con la lingüística. Las actividades deben aportar un beneficio social o quizá uno que esté relacionado con el tipo de trabajo que requieren las lecciones. Si los estudiantes se benefician de la tecnología en una manera lingüística, cultural o social, el programa cumple con esta meta. La última característica es *la utilidad*. Esta característica se refiere al acceso que tienen los estudiantes al programa, y si los estudiantes tienen las destrezas necesarias para usar el programa. El programa no debe requerir un conocimiento amplio de la

programación ni otro conocimiento especializado. Los estudiantes deben poder empezar el programa y saber cómo usarlo después de minutos.

Allen (1996) y Chapelle (2009) son una referencia útil para buscar o crear un programa para usar en clase y enseñar la lengua. Los dos programas, *The Rosetta Stone* y *Rocket Languages*, son opciones disponibles para los profesores. Estos programas son útiles en el aprendizaje de una lengua y aportan una forma de práctica adicional para los estudiantes en una clase. El papel de los profesores, con CALL y con todas las tecnologías que menciona este artículo, es ser facilitador y guía para los estudiantes. Hay que planificar el uso de esta tecnología cuidadosamente y dentro de la clase. Las computadoras son herramientas adicionales para ayudar a los profesores y estudiantes. Es el aprendizaje “asistido” por computadoras, entonces los profesores deben estar presentes y ser activos en la clase todo el tiempo, aun si utilizan estas tecnologías.

3.4 Programas de respuesta

Los programas de respuesta son programas que permiten que los estudiantes respondan a una pregunta en una manera anónima e inmediata para dar retroalimentación al profesor y decidir cómo continuar. Según Bojinova y Oigara (2011), los sistemas de respuesta (ARS – audience response systems) tienen usos importantes en las clases de cualquier asignatura, primeramente como manera de motivar a los estudiante y, en segundo lugar, para aumentar el aprendizaje y la enseñanza en el aula. Las actitudes de los estudiantes en cuanto a los ARS son bastante positivas y estos sistemas son extremadamente fáciles de usar en una clase. La mayoría del tiempo los

ARS son utilizados en las clases de ciencias, pero tienen ventajas que son importantes para las clases de lenguas también.

El sistema más conocido, que empezó el uso de los ARS, es los “clickers”.

Algunas de la compañías que fabrican estas herramientas son *LearnStar*, *CPS (Classroom Performance System)*, *SMART Response* y *PRS (Personal Response System)*. Todos utilizan un teclado en miniatura con cuatro a diez botones para que los estudiantes puedan contestar preguntas de selección múltiple o verdadero/falso. Un sistema más reciente, *Socrative*, utiliza las computadoras y los móviles inteligentes para contestar las preguntas. Utilizando este programa, los estudiantes pueden contestar preguntas de selección múltiple o verdadero/falso, pero también pueden contestar preguntas con respuestas cortas. Este software tiene más sentido en una clase de lenguas porque los estudiantes pueden escribir frases completas en vez de pulsar un botón simplemente. Estos programas tienen ventajas para la enseñanza y aprendizaje.



Figura 5: Izquierda: SMART Response y una representación gráfica de las respuestas de los estudiantes, de Smarttech.com

<<http://smarttech.com/Solutions/Education+Solutions/Products+for+education/Complementary+hardware+products/SMART+Response/~media/5ABD86A132F54BB3B57BD94AE1B1BBF8.ashx?sc_lang=en>>

La primera ventaja de estos sistemas es que los estudiantes están más involucrados en la lección que sin estas herramientas. Según Bojinova y Oigara (2011), en su estudio sobre las actitudes de los estudiantes en cuanto a los programas de respuesta, encontraron que los estudiantes participaban más y prestaban más atención a la lección y el contenido de la clase. Las clases que estudiaban eran dos clases universitarios, una de la economía y una de la geografía. Ellos dieron a cada estudiante un número de identificación y observaron su participación en clase a través de pruebas, discusiones mediadas por estas herramientas y una encuesta al fin del semestre. En su estudio encontraron que más del 93% de la clase dijo que se sentían más motivados a participar en comparación con las clases en las que tienen que levantar la mano. Ellos también observaban que los ARS estimularon una discusión y la comunicación entre los estudiantes y como resultado ellos podían entender los conceptos discutidos mejor. En las palabras de un estudiante que participaba en este estudio:

“It forced you to be more active, rather than just copying something down from the notes and not thinking about it.” (Bojinova y Oigara, 2001, p 177)

También encontraron que en la clase de geografía los estudiantes recibieron una nota de participación y, en aquella clase, los ARS aumentaron la nota de un 60% de los estudiantes en comparación con una clase tradicional (en la cual la nota de participación depende de levantar la mano). Entonces, para aumentar la participación en una clase

de lenguas, el profesor debería utilizar las ARS porque los estudiantes tienen la oportunidad de participar y entender más.

Los ARS también son útiles para evaluar el aprendizaje de los estudiantes. Kay y Knaack (2009), en su estudio de las ventajas y desventajas del uso de ARS en una clase de ciencias en la escuela secundaria, mostraron que a los estudiantes les gustan los ARS y también estas herramientas son apropiadas para evaluar el conocimiento de los estudiantes y planificar la lección. Por ejemplo, si la mayoría contesta una pregunta con una respuesta equivocada, el profesor puede dedicar más tiempo a la información relevante y mejorar el conocimiento de los estudiantes, o el profesor puede corregir el problema inmediatamente. Esta reacción rápida en respuesta a la retroalimentación inmediata aportada por los ARS puede mejorar el aprendizaje de los estudiantes y asegurar que todos en la clase estén aprendiendo los temas más importantes.

Algunas desventajas encontradas en el estudio de Kay y Knaack (2009) son que los ARS no son motivadores para los estudiantes cuando los usan para tomar exámenes en clase y para la evaluación sumativa. La mayoría de los estudiantes en su estudio tenían una reacción negativa a los exámenes con esta tecnología. Para minimizar el impacto negativo sería mejor utilizarla solamente para la evaluación formativa. También la tecnología en su estudio no funcionaba siempre, así que los profesores deben verificar que todo funciona antes de empezar la lección porque los estudiantes sintieron estrés cuando sus aparatos no funcionaban. Estas desventajas pueden interrumpir o inhibir el aprendizaje en una clase y para evitarlas los profesores deben saber cómo utilizar estas herramientas exitosamente.

Premkumar y Coupal (2008) introdujeron una lista de consejos importantes para la integración exitosa de los ARS en una clase de cualquier asignatura. Sus consejos se resumen en el cuadro siguiente:

Cuadro 3: Los consejos para integrar los ARS

CONSEJO #1 – La pedagogía debe ser el enfoque	La tecnología no debe ser el enfoque de la clase, porque, según su artículo, Premkumar y Coupal sugieren que los estudiantes solamente pueden prestar atención a estas herramienta de 15 a 20 minutos, entonces la tecnología puede empezar una discusión, pero el enfoque debe ser el tema relevante de la clase.
CONSEJO #2 – Verificar que estás listo para usar la tecnología	Los profesores deben familiarizarse con la tecnología y practicar su uso antes de implementarlo. También, la creación de las preguntas y respuestas para esta herramienta toma mucho tiempo, entonces requieren la planificación meticulosa por parte del profesor. Además, si hay dificultades con la tecnología, hay que planificar una lección alternativa.
CONSEJO #3 – Practicar con la tecnología	Similar al consejo #2, los autores sugieren que los profesores practiquen con el programa y obtengan un conocimiento profundo de su uso y las funciones del software.
CONSEJO #4 – Identificar el propósito	Hay que diseñar cada pregunta específicamente para cumplir con las metas de la clase. Hay que preguntar, “¿Esta pregunta está relacionada con las metas y cómo?” y “¿Qué lograría esta pregunta? ¿Cómo va a ayudar al estudiante?”
CONSEJO #5 – Menos es mejor	Según los autores, sería mejor utilizar tres o cuatro preguntas en vez de usar nueve o diez, porque no hay tiempo para recibir la retroalimentación de los estudiantes y después discutir las preguntas.
CONSEJO #6 – Evaluar cada pregunta	Antes de usar una pregunta en la clase, hay que evaluarla personalmente. Hay que asegurarse de que el equipo funciona, y después evaluar la validez y la veracidad de la pregunta. Las preguntas deben ayudar a lograr las metas de la clase.
CONSEJO #7 – Planificar alternativas	Si los estudiantes no saben un aspecto importantísimo de la clase, y es un problema inesperado, hay que planificar un cambio en la lección antes de empezar. Los profesores deben planificar “mini-lecciones” para corregir los problemas dentro de la clase, antes de seguir con la lección planificada.
CONSEJO #8 – Planificar el tiempo apropiado	Cada pregunta toma tres a cinco minutos para contestar, entonces los profesores deben ser conscientes de este tiempo, para que no planifiquen demasiado.
CONSEJO #9 – Decidir si las respuestas serían anónimas	Si la meta de la actividad es la evaluación de la clase entera, obviamente las respuestas serían anónimas, pero si el profesor quiere evaluar a los estudiantes individualmente, hay que asignar un número de identificación para cada estudiante.
CONSEJO #10 – Decidir cómo usar el output de los estudiantes	Primeramente, el profesor debe decidir si va a utilizar la información coleccionada en estas actividades. Si va a usarla, después hay que decidir la manera en que va a compilarla (para un trabajo de investigación, comparación con otra clase, etc.).
CONSEJO #11 – Evaluar la eficacia	Después de implementar estas actividades, hay que ver si hay un cambio en el aprendizaje de los estudiantes y la habilidad Si no hay efectos

	positivos, hay que dejar de utilizarlas o cambiar la actividad para aportar el máximo beneficio a los estudiantes.
CONSEJO #12 – Disfrutar del proceso y ser creativo	Los profesores solamente deben integrar esta tecnología si están disfrutando de su uso. La tecnología tiene un impacto positivo cuando los profesores están familiarizados con ella y creen en los efectos positivos que puede aportar la tecnología.

Referencia: Adaptado de Premkumar y Coupal (2008)

En conclusión, la retroalimentación inmediata ofrecida por los ARS puede ser una herramienta útil en las clases de cualquiera asignatura y tiene un papel en las clases de lenguas. Con el uso de los ARS, la tecnología puede enriquecer la discusión interpersonal y aumentar el nivel de interés de los estudiantes. Además ofrece la oportunidad de cambiar el plan de la clase para aportar el mejor beneficio a los estudiantes. Esta herramienta puede tener un papel importante en una clase de lenguas, aunque no existen muchos estudiantes que específicamente se dirijan a la enseñanza de lenguas, porque la mayoría de la información todavía es relevante. La motivación, la participación y la adaptación de lecciones son ventajas positivas en cualquier asignatura, entonces los ARS pueden ser útiles en la clase de lenguas.

3.5 YouTube

El sitio web *YouTube* tiene una multitud de recursos. Es un sitio en que los usuarios pueden subir videos de cualquier tipo. Los videos oscilan entre los que son creados profesionalmente y los que son creados por personas sin ningún tipo de entrenamiento cinematográfico. En el año 2011, había más de setenta millones de videos con más de 200.000 video nuevos cargados al sitio cada día (Sherer y Shea, 2011). *YouTube* tiene diferentes tipos de recursos de multimedia y, en particular, Sherer y Shea (2011) sugieren cuatro tipos de actividades para una clase universitaria de cualquier asignatura.

Los cuatro tipos de actividades son *las tareas de escribir y escuchar, la producción de un video, la colección de datos y las presentaciones utilizando video*. En las *tareas de escribir y escuchar*, los estudiantes ven un video y después tienen que hacer una tarea con la información. Los profesores tienen una variedad de actividades para utilizar después de ver el video, por ejemplo, incluyendo el CMC en la clase, los estudiantes podrían discutir diferentes aspectos del video en línea con los compañeros de clase. Sherer y Shea sugieren que, en una clase de lenguas, los estudiantes verían un programa de noticias u otro programa en la lengua meta, y después formarían preguntas de discusión para conversar con los compañeros de clase o en el aula o en línea.

La producción de videos para una clase de lenguas ya es una manera popular de utilizar el Web 2.0 y *YouTube*. Si se busca “spanish conjugation song” en línea ahora mismo, inmediatamente aparecen video creados por profesores o estudiantes. Los autores sugieren que los estudiantes graben un drama, un video musical, un discurso, una demostración o un anuncio en la lengua meta. Después de crear el video, los estudiantes lo explican a sus compañeros de clase y después dirigen la discusión en clase basada en el video. La grabación de videos crea una clase en que los estudiantes tienen un papel mucho más activo, y con la dirección del profesor se aporta gran beneficio a los estudiantes.

En *la colección de datos* el profesor asigna un “juego de búsqueda” en que los estudiantes forman grupos y necesitan compilar una serie de videos relacionados con el tema relevante. Después de compilar los datos y los videos, los estudiantes preparan

unas preguntas para sus compañeros y, como tarea en casa o en clase, discuten los diferentes videos para obtener un conocimiento más amplio de un tema. Por ejemplo, en una clase de lenguas, los estudiantes podrían buscar y después describir videos sobre la inmigración. Después de crear las preguntas de discusión, los estudiantes tienen tiempo para dirigir una discusión de lo que aprendieron y la información desconocida de este tema. También, el profesor tiene la oportunidad de crear las preguntas y después dirigir la discusión basada en los videos que compilaron los estudiantes.

La presentación con video es otra actividad que utilizan Sherer y Shea en su artículo. En esta actividad los estudiantes tienen que buscar un video relacionado con un tema y compartirlo con los compañeros de clase dando una presentación sobre el tema y utilizando el video como apoyo adicional. En la clase, los estudiantes evalúan el video y después defienden su selección y explican las razones por las cuales el video tiene valor para su clase. Obviamente, sería mejor si los estudiantes escogieran el video y después el profesor evaluara la aceptabilidad del video antes de usarlo en clase para evitar el uso de videos inapropiados.

Después de explicar sus ideas para el uso de los videos en clase, Sherer y Shea (2011) concluyen que estas solamente son algunas ideas sobre el uso, pero los videos en línea aportan información actualizada y útil para el uso en el aula y por eso hay muchas maneras de usarlos, solamente hay que ser conscientes de las metas de la clase y el propósito de estos ejercicios. La versatilidad de estos videos permite el aumento de discusión y aprendizaje en clase y los profesores deben practicar con su uso para ver si cabe en el currículo y si tiene un impacto positivo en la enseñanza.

Trier (2007a), en su artículo sobre sus experiencias con *YouTube* en una clase de estudios culturales con estudiantes de posgrado, afirmó que la mayoría de los estudiantes en la universidad ya están familiarizados con el uso de *YouTube* entonces estarán motivados a usar la tecnología en clase. En su experiencia, los estudiantes estaban motivados y tomaron un papel más activo en el aula porque podían utilizar esta tecnología para crear y apoyar las lecciones en clase. Trier (2007b) enfatizó la habilidad de buscar un video de casi cualquier tema y el hecho de que los estudiantes no necesitan entrenamiento especial antes de utilizar el sitio fuera de clase porque *YouTube* es extremadamente fácil de usar. Además, este sitio tiene dos aspectos importantes para Trier, la inmediatez de las búsquedas y la disponibilidad de los videos en un instante. Si no existe un video sobre un tema de la clase, los profesores pueden saber esta información casi inmediatamente. En conclusión, Trier declara que disfrutó de su experiencia y que los profesores deben tratar de mostrar videos o incorporarlos en las tareas en casa y experimentar con su uso porque puede aportar un nuevo elemento positivo en clase. Estas actividades involucran a los estudiantes en su propio aprendizaje porque están más motivados.

YouTube tiene miles de videos de música y según Bellver (2008), en su estudio sobre los efectos de la música en una clase de literatura, la neuropsicología ha mostrado que la música aumenta la memoria y la lectura en los seres humanos. También puede aumentar las funciones del cerebro y la inteligencia. Como resultado, Bellver sugiere la inclusión de la música en una clase, aún en las clases de lenguas porque aporta otra manera de enseñar a los estudiantes. La autora ofrece un ejemplo de esta idea durante

una lección sobre el *Poema del Mío Cid*, en que el profesor trataba de explicar la cultura de esta época. Ella explicó que la religión era inmensamente importante en aquella época y se utilizaba la música religiosa para educar a la gente. Los juglares después utilizaban el mismo tipo de música para contar historias de los héroes de España. Para traer una parte de la historia y el ambiente de aquella época a la clase, Bellver incorporó la música de los juglares en su lección. Después de escuchar la música, los estudiantes discutieron las maneras en que la música de la época reflejó la realidad de la vida diaria y los estudiantes podrían tener un estado mental más apropiado para leer y entender los temas principales en la literatura medieval de España. Con el uso de *YouTube*, hay una nueva manera de incluir la música en el aula y aprovecharse de las ventajas de su uso. Este sitio tiene una variedad de videos de artistas hispanohablantes de todas épocas y estilos. Omaggio-Hadley (2001) recomienda utilizar estos recursos auténticos creados por hablantes nativos para hablantes nativos. La autora también sugiere que los estudiantes tengan una tarea asociada con estos ejercicios para interiorizar y adquirir la nueva información. Para usarlas en una clase de lenguas, hay que tener un tipo de tarea durante y después de escuchar el video de forma que los estudiantes apliquen la información en una manera útil. Hay varias maneras en que la música sería útil. Por ejemplo, la letra muchas veces tiene una forma gramatical o quizá describe una situación cultural o política en la cultura meta. El profesor puede integrar esta información en una clase como herramienta para apoyar una lección cultural.

Además de los videos musicales, *YouTube* tiene videos creados para exponer una variedad de temas históricos y culturales. Se puede encontrar en el sitio cualquier tipo

de apoyo relacionado a cualquier aspecto de una cultura hispanohablante. Por ejemplo, se puede hacer una búsqueda utilizando las palabras “ETA” y “España” e inmediatamente aparecen miles de resultados, desde noticias sobre la ETA hasta los videos creados por los miembros de la ETA. Estos videos auténticos pueden mostrar la cultura en una manera bastante útil en las clases de lenguas. Omaggio-Hadley (2001) expone que la cultura debe incluir “realia” y una variedad de perspectivas para facilitar el entendimiento de la cultura meta. Con *YouTube* sería fácil buscar y después compartir videos auténticos que demuestren muchas perspectivas diferentes.

Finalmente, existen los videos específicamente creados para explicar una forma gramatical o para enseñar un aspecto de la lengua. Se puede encontrar videos creados por hablantes nativos para explicar algo, pero también *YouTube* tiene muchos creados por profesores de lenguas. Los videos creados dentro de la cultura meta pueden ser útiles porque aportan un tipo de apoyo cultural, pero Omaggio-Hadley avisa que los profesores tienen que tener cuidado porque los estudiantes quizá no entiendan la explicación muy bien a causa de la variedad dialectal en la lengua meta. Los videos creados por profesores de lenguas serían útiles porque muchas veces tienen el apoyo de una metodología aceptada y son creados específicamente para ayudar en la enseñanza. Entonces, aunque quizá no tienen mucha relevancia cultural, muchos van a ser más comprensibles para los estudiantes.

En conclusión, *YouTube* tiene muchísimos recursos que pueden usar los profesores. Al igual que el uso de otras tecnologías, el profesor debe escoger los videos con las metas de la clase en mente. Ya que cualquier persona puede subir videos de

cualquier tipo, obviamente no todos van a ser útiles, pero es posible encontrar los que son apropiados para usar como apoyo en clase. Esta tecnología sería útil dentro o fuera de la clase porque aporta un nuevo aspecto cultural a través de los recursos auténticos. Además, el sitio funciona como fuente de inspiración, porque los videos creados por profesores tienen una variedad de ideas sobre la enseñanza de lenguas, lo que ayudaría en la creación de lecciones y la planificación de clases.

3.6 Redes sociales

Las redes sociales han inundado la vida normal en casi todos los países industriales. Estas comunidades han cambiado la historia del mundo, por ejemplo, en el caso de la primavera árabe en el año 2010 casi todos los estudiantes tenían una cuenta en Facebook o Twitter y la utilizaron para comunicarse y crear las manifestaciones en contra de los gobiernos totalitarios. La comunicación es central en la creación de estas redes sociales y por eso pueden ser útiles en la enseñanza de lenguas. Según el sitio de Facebook hay 950 millones de usuarios y la mayoría tienen entre 20 y 30 años de edad. Hay una integración casi total en la sociedad hoy en día con estas tecnologías y, como observó Koning (2012), el mundo ha cambiado a causa de esta tecnología, por lo que los profesores tienen el deber de familiarizarse con ellas y traerlas a la clase para relacionarse mejor con los estudiantes.

Las redes sociales más conocidas del mundo son *Facebook* y *Twitter*, que son sitios sociales en los que los usuarios pueden construir una red de amigos y asociados para comunicar



Figura 6: Fotos de *Facebook*: Izquierda, un ejemplo de una publicación con un foto. Usuarios pueden pulsar “Like” para mostrar que les gusta la publicación. Derecha, una publicación. Los usuarios también pueden comentar en las publicación en una manera similar a un foro.

y compartir información. En estas redes los usuarios pueden compartir aspectos de la vida, información profesional o simplemente fotos de su vida o fotos del internet. Para dar un ejemplo de una página activa del sitio de *Facebook*, se incluye una foto de la página de Indiana University-Purdue University Indianapolis (IUPUI).

Utilizando las publicaciones del sitio de IUPUI como ejemplo, se puede ver que las publicaciones en este sitio no son necesariamente educativas ni importantes para todos los usuarios, pero la importancia de estas redes sociales es que se puede compartir información de cualquier tipo y los usuarios pueden comentar o compartir las publicaciones. *Twitter* es un sitio similar, pero todas las publicaciones tienen un límite de 140 caracteres. Entonces, los usuarios pueden compartir cualquier información con

sus amigos o con una audiencia general, pero con límites de contenido. El sitio *Twitter* de IUPUI aparece en la siguiente foto:



Figura 7: Foto del sitio de IUPUI en la red social de *Twitter*, nota que en este sitio solamente comunica a través de publicaciones cortas que pueden incluir los hipervínculos, las fotos o los videos. Nota también el uso de los “hashtags” con el símbolo “#”. Estos “tags” son útiles para conectar con otras publicaciones con los mismos, además los usuarios pueden buscar

Además de estos dos sitios, existen alternativas más educativas. El sitio *Edmodo* funciona de manera similar a Facebook, pero en un ambiente más controlado y apropiado para una escuela. Estos sitios tienen diferentes usos dependiendo en la meta del aula. El profesor debe evaluar las necesidades y las metas de su clase y después escoger el programa más apropiado. Por ejemplo, *Facebook* tiene conexiones con productos de la cultura meta y organizaciones profesionales, entonces los estudiantes pueden tener contacto con una variedad de recursos culturales. También existe la habilidad de crear grupos con este programa, entonces puede actuar como un foro disponible para la clase u otra manera de comunicación entre los estudiantes y el profesor. El sitio *Twitter* sería mejor para compartir información corta porque hay un

límite de caracteres que pueden usar en cada publicación (140 caracteres). *Twitter* también utiliza un sistema de “hashtags” lo que ayuda a los usuarios a localizar diferentes publicaciones sobre un tema. Por ejemplo, el usuario puede buscar “#España” y todas las publicaciones que utilizaban este “hashtag” van a aparecer. Los famosos utilizan este sitio mucho, entonces sería una buena herramienta para ver lo que están diciendo personas famosas en cuanto a un tema dentro de la clase.

Según Koning (2012), *Facebook* puede incluir todos los estándares de ACTFL porque aporta un ambiente extremadamente comunicativo y está tan integrado en la vida normal que la mayoría de estudiantes ya tienen una cuenta y están familiarizados con el programa. En su artículo menciona que ella utilizaba *Facebook* para hacer preguntas en línea y los estudiantes tuvieron que contestarlas utilizando el sitio. Ella utilizó el sitio en la misma manera que los profesores utilizan los foros y los chats para mejorar la comunicación. El aspecto revolucionario de *Facebook* es que incluye una variedad de herramientas (foros, chats, videos, contacto cultural, etc.) en el mismo sitio. Los profesores tienen una fuente de recursos en el sitio y pueden incorporarlos en su enseñanza. Por ejemplo, Koning (2012) menciona que los estudiantes no respondieron solamente utilizando texto, sino que también incluyeron fotos, música y videos en sus respuestas. Los participantes pueden añadir estas adiciones para dar más contexto a su respuesta y enriquecer la experiencia de todos los estudiantes (Koning, 2012).

Según Koning (2012), al utilizar *Facebook* en una clase, los profesores descubrieron que los estudiantes participaban en la discusión en el sitio aún después del fin de semestre. Estos sitios son tan normales en la vida diaria de los estudiantes, que

se van a sentir más cómodos y van a participar más que en un sitio desconocido o en la clase. Los estudiantes compartían videos y se comunicaban en la lengua meta la mayoría del tiempo. Con esta comunicación, los estudiantes eran fuentes de información para sus compañeros. El profesor no tenía que ser el único recurso de la clase. La colaboración entre los estudiantes también ayudaba en su uso de la lengua. Se divertían de esta forma y sabían que todo era público, que los otros estudiantes iban a ver las publicaciones, entonces participaban pero evaluaban su producción de la lengua más cuidadosamente porque tenían en mente que todos los otros la van a ver.

Mazer et al. (2007), estudiaron los efectos de las redes sociales en la motivación y el afecto de estudiantes universitarios en una clase de comunicación y encontraron que el compartir de la página *Facebook* del profesor con sus estudiantes creó un ambiente más cómodo en la clase. En su estudio, el profesor presenta su vida fuera de la clase con los estudiantes a través de *Facebook* y, como resultado, ellos se identificaban con su vida y se sentían más cómodos. Al compartir la información disponible con el uso de las redes sociales, hay un efecto positivo en el afecto dentro del aula porque el profesor no es una autoridad intocable para los estudiantes. Después de ver que el profesor es una persona normal como ellos, estaban más motivados a participar y hablar en clase. Con las redes sociales, los participantes pueden construir una relación entre sí y comunicarse sobre los temas de la clase.

Omar et al (2012), en su estudio sobre el uso de grupos y la comunicación a través de las redes sociales en una clase universitaria de inglés como segunda lengua, crearon una tarea en la que los estudiantes tenían que discutir información en línea. En

el estudio, los participantes que utilizaron *Facebook* mostraron más interés y participaron más en comparación con el grupo en una clase tradicional, sin la tecnología. En las encuestas al final del estudio, los participantes comentaron que, ya que toda la juventud se comunica electrónicamente, era más cómodo y disfrutaban más con el internet que en las conversaciones cara a cara. Tampoco los estudiantes tienen el tiempo en su horario para reunirse con los otros miembros del grupo, por eso el uso de las redes sociales aporta un nuevo espacio interactivo para la colaboración. En su conclusión, los autores mencionaron que el internet tiene una variedad de recursos fácilmente disponibles como los diccionarios en línea y los traductores electrónicos para ayudar a los estudiantes durante su trabajo en las redes sociales. El uso de este tipo de comunicación y colaboración crea una clase en línea, fuera de la escuela, en la que los estudiantes se sienten más cómodos y motivados.

En conclusión, hay mucho potencial en el uso de estas comunidades virtuales. La cantidad de herramientas que existen en estos sitios (video, foros, chat, contacto cultural, lecturas, etc.) y la familiaridad de la mayoría de la población con el uso de estas redes sociales muestran que tiene mucho para ofrecer a los estudiantes y contribuir a una clase de lenguas. Lo importante es que el profesor tenga un papel como guía y facilitador con el uso de estos sitios, y modele y después refuerce el uso correcto de estos sitios dentro del contexto de una clase de lenguas (Kroning 2012). Las comunidades virtuales, con la ayuda y la planificación del profesor y la familiaridad de los estudiantes, pueden ser de gran utilidad en las clases de lenguas.

3.7 Aplicaciones móviles y los móviles inteligentes

La inclusión de los móviles en el aula de lenguas es una idea nueva. La mayoría del tiempo los profesores tratan de evitar el uso de los móviles en el aula porque causan distracciones para los estudiantes. Con el avance de la tecnología, los profesores deben intentar integrar esta herramienta en el aula porque los móviles inteligentes ya han inundado la vida normal de los estudiantes, además se anticipa que por lo menos la mitad de una clase universitaria ya los tenga y esté familiarizada con su uso. Las aplicaciones móviles han surgido en esta época de los móviles inteligentes, los móviles que funcionan utilizando un sistema operativo de Android, iOS, o BlackBerry OS. Estos tres sistemas operativos utilizan software como la manera primaria de hacer una variedad de diferentes tareas con un móvil inteligente. Con estas aplicaciones, es posible hacer una llamada o enviar mensajes de texto igual que un móvil normal, pero también tienen la habilidad de hacer casi cualquier otra tarea que puede hacer una computadora. Este software puede conectar un usuario a todos los medios de comunicación como la radio y las diferentes cadenas de noticias, también se conectan a las comunidades virtuales, los programas de respuesta, una gama de foros y programas de chat en línea, YouTube y el internet. El aspecto más revolucionario de la invención de los móviles inteligentes y las aplicaciones móviles es la habilidad de compactar toda tecnología anterior en una máquina extremadamente pequeña. Los móviles de hoy en día realmente son computadoras de mano. El número de aplicaciones disponibles para la enseñanza en esta plataforma son casi infinitas, con más de 300.000 en la tienda de Android y más de 500.000 en la tienda de Apple según TheSocialSkinny.com (2011).

Entonces, realmente existen tantas aplicaciones útiles que sería imposible enumerarlas todas.



Figura 8: Izquierda, iPhone 5 utiliza iOS. Centro, BlackBerry Z10 utiliza BlackBerry 10 OS. Derecha, Samsung Galaxy S III utiliza Android OS. Tres tipos de móviles inteligentes que se puede comprar hoy en día. Todos tienen acceso al internet, diferentes aplicaciones y las funciones básicas de los móviles. Foto de: snapzlife.com

Cheng et al (2010), en su estudio sobre la utilidad de las aplicaciones móviles en una clase de inglés como segunda lengua universitaria, encontró que a los estudiantes les gustaron las aplicaciones móviles y podían manejarlas fácilmente. Pensaron que la comunicación inmediata, las herramientas de multimedia y el uso de GPS y programas con mapas eran útiles para usar la lengua en un contexto auténtico fuera de la clase. Los estudiantes se comunicaron en inglés y acordaron reuniones utilizando las aplicaciones con mapas, utilizando la lengua en una manera real. Con el uso de las herramientas de multimedia, los estudiantes recibieron input en la lengua meta y podían practicar fuera de la clase. Los autores utilizaron los videos y la multimedia para diseñar actividades de expresión oral y escrita, lo que ayuda con la memorización y

aprendizaje de la lengua. Después de unos meses con las herramientas, los estudiantes no tenían que utilizar tarjetas con apuntes durante sus presentaciones en inglés y también comentaron que la habilidad de practicar fuera de la clase en un contexto auténtico les ayudó mucho. Estas herramientas serían útiles para la práctica individual o grupal fuera de la clase.

Tai (2012), en su estudio sobre el uso de los móviles inteligentes con una clase de inglés como segunda lengua, observó 35 estudiantes en sexto grado que formaron grupos e hicieron diferentes tareas. Por ejemplo, los estudiantes en un grupo tenían que hablar con una profesora, quien representaba una víctima de un asalto en una dramatización, e investigar el crimen utilizando el móvil como conexión con el “cuartel general de la policía”. Los estudiantes solamente podían hablar en inglés y utilizar los móviles como recurso para descubrir lo que pasó con la víctima y reportarlo al cuartel general, y como resultado el ejercicio requirió el uso auténtico del inglés. Otro grupo hizo una actividad que era un tipo de búsqueda de tesoro. Las pistas se encontraban en un programa con mapa en inglés con diferentes instrucciones para los estudiantes en inglés y los estudiantes tuvieron que hallar el “tesoro” al final de la actividad. Esta actividad también utilizó el inglés para un propósito auténtico y facilitó la colaboración entre los estudiantes dentro del grupo y la discusión de las pistas. Basado en un examen previo y otro posterior, se concluye que los estudiantes mejoraron su conocimiento de inglés utilizando estas herramientas porque facilitaron la comunicación electrónica y la comunicación cara a cara con los otros participantes. Los móviles crearon más oportunidad para participar en conversaciones auténticas con otros

hablantes en un ambiente real. En conclusión, el autor propone que, con la planificación basada en las teorías de la enseñanza de lenguas, las aplicaciones móviles aportan oportunidades de práctica de la lengua y, como resultado, benefician a los estudiantes y mejoran su conocimiento.

Arriaga et al (2009), en un estudio sobre el uso de los móviles en una aula para analizar el proceso de producción de recursos para los dispositivos móviles, analizaron más de 300 estudiantes en dos universidades que participaron en un programa de “aprendizaje móvil”. En este estudio, los participantes utilizaron el iPhone 3G, el BlackBerry Pearl 8130 y otras tecnologías móviles. Este programa tuvo éxito en esta universidad y, después de observar a los estudiantes, los autores compilaron una lista de aspectos importantes para el éxito de los móviles como herramienta de enseñanza.

La pedagogía, los objetivos y las teorías de aprendizaje, eran la primera parte de la creación de un programa de aprendizaje móvil porque debe gobernar el diseño de la clase y la tecnología utilizada. Dentro de la pedagogía, el contexto de interacción es importante. Esta idea se refiere a la gente con quien interactúan los estudiantes a través de la tecnología, por ejemplo, van a interactuar con los profesores, estudiantes o en el caso de las clases de lenguas, con hablantes nativos. El profesor debe decidir el contexto de la comunicación y los autores sugieren que la interacción entre los estudiantes sería mejor porque se sienten más cómodos. Los tipos de actividades también dependen totalmente de la pedagogía. Los profesores deben escoger los que cumplen con las metas de la clase. Además hay que evaluar a los estudiantes según el objetivo pedagógico.

El diseño de la clase es otro aspecto importante de la creación de un programa exitoso. Primeramente, hay que decidir y diseñar cada parte empezando con la manera en que los estudiantes van a comunicarse y recibir la información vital para los ejercicios. Después de decidir la comunicación, hay que diseñar la estructura de la clase, por ejemplo, hay que decidir si los estudiantes necesitan cuentas en diferentes sitios y después crear nombres de usuario para cada estudiante con una contraseña. También, los profesores deben escoger los recursos que van a utilizar los estudiantes, como programas de noticia, aplicaciones de video, artículos en línea, aplicaciones comunicativas, etc. Cuando se diseña el programa, hay que asegurarse de que todas las actividades cumplen con la pedagogía.

La parte final de la creación de un programa de aprendizaje móvil es *la tecnología*, que debe ser apropiada para hacer todas las actividades y facilitar la comunicación entre los estudiantes y el profesor. También, el interfaz de estos programas debe ser fácil de manejar y utilizar desde el principio, si no los estudiantes no estarían motivados a usar la tecnología. Además, los profesores deben ser conscientes de las capacidades de las herramientas para conectar al internet, específicamente hay que verificar que la tecnología tiene el wi-fi o una señal de 3G o 4G. En conclusión, los autores exponen que si los profesores son conscientes de estos tres aspectos importantes para la creación de un programa de aprendizaje móvil, van a crear un programa exitoso. El enfoque en la integración de estos programas es la planificación detallada y la fidelidad a la pedagogía de la clase. Los profesores necesitan escoger programas y tecnologías que faciliten el cumplimiento con las metas de la clase.

En conclusión, la tecnología móvil aporta muchas oportunidades para los profesores. La eficacia de los recursos que se pueden acceder (la comunicación, multimedia, los recursos referenciales, etc.) en esta plataforma ya han sido probados por estudios anteriores y esta tecnología proporciona una nueva manera de ver, interactuar y aprender utilizando un utensilio de tamaño extremadamente portátil. Aunque, los móviles dentro del aula han sido una distracción para los estudiantes, con las aplicaciones apropiadas y la planificación detallada el profesor puede integrarlos en la enseñanza. Con el avance de la tecnología y la importancia de los móviles inteligentes en el mundo hoy, sería un derroche no integrar esta tecnología sumamente versátil en el aula de lenguas y aprovechar su potencial.

CAPÍTULO 4: Aplicación de la tecnología en la enseñanza

La meta de este estudio es la explicación de los usos de la tecnología y cómo integrarla en una unidad didáctica modelo. En este capítulo, se crea un modelo para el uso de la tecnología en el aula con una unidad didáctica diseñada para estudiantes en la escuela secundaria al nivel intermedio en una clase de lenguas. El tema de la unidad es la cultura andaluza de España y todas las lecciones están diseñadas para aportar un conocimiento amplio de aquella cultura en una clase de lenguas, aunque hay práctica de vocabulario y gramática también. Además, la unidad está basada en el enfoque comunicativo de la enseñanza de lenguas, en el cual la comunicación auténtica y las tareas reales son centrales al aprendizaje. Finalmente, la unidad utiliza los estándares de ACTFL como base de cada lección.

4.1 Explicación de la enseñanza comunicativa de lenguas

Le enseñanza comunicativa de lenguas o CLT (*Communicative Language Teaching*), según Savignon (1987), está enfocada en la negociación de un significado y la competencia comunicativa. La comunicación requiere la negociación de un significado entre un autor y un lector y entre un hablante y un oyente. Ella también explica que la comunicación solamente tiene el significado que le da el público que recibe el mensaje después de su interpretación. Para negociar un significado eficazmente y con el mensaje previsto, hay que ser competente comunicativamente en una lengua.

Casi todos los profesores están familiarizados con la competencia gramatical, pero en el CLT, la competencia comunicativa tiene el papel más importante. La competencia gramatical es el conocimiento de las reglas de la lengua y la habilidad de

producir frases correctas en la lengua meta. Las gramáticas de español hablan primariamente de la competencia gramatical, que es una parte importante de la lengua y la enseñanza. La competencia comunicativa combina el conocimiento de las reglas sociolingüísticas de la lengua (las normas de conversación, como el registro, en una sociedad) y el conocimiento de las reglas gramaticales de la lengua. Además de este conocimiento, un locutor debe poder negociar un significado en una variedad de situaciones para ser competente comunicativamente. Si un locutor puede interpretar, expresar, y negociar un significado en una variedad de situaciones auténticas, es eficaz en la comunicación. La meta final de los profesores de lenguas es que los estudiantes puedan comunicarse eficazmente y desarrollar una competencia comunicativa en la lengua meta después.

Savignon utiliza esta definición de la comunicación y la competencia comunicativa para enfatizar la metodología de CLT en el aula de lenguas. Afirma que la comunicación es un proceso dinámico e interactivo en que la mente y el afecto de un estudiante toman un papel importante en el aprendizaje de una lengua. Según el libro de Richards (2006), las actividades de la enseñanza comunicativa se pueden dividir en dos tipos, las tareas para mejorar la fluidez y las tareas para mejorar la exactitud. Las tareas para mejorar la fluidez se enfocan en el uso natural de la lengua. Estas actividades ponen más énfasis en la negociación de un significado en una situación auténtica. Los estudiantes producen la lengua sin un plan previsto, se comunican en situaciones que no son predecibles, toda la comunicación depende del contexto de la

situación y las estrategias comunicativas que utilizan los estudiantes para negociar significado.

Las actividades para mejorar la exactitud reflejan el uso de la lengua en el aula. Es la práctica fuera del contexto en situaciones planeadas por el profesor o el estudiante. Este tipo de comunicación se enfoca en la recreación de diferentes ejemplos de unas partes específicas, y en práctica de formas lingüísticas. Hay más control sobre la dirección de la conversación y el vocabulario utilizado. La meta primaria de CLT es el desarrollo de la fluidez de la lengua, entonces no se da mucha importancia a las actividades para mejorar la exactitud. Idealmente, según Richards (2006), la práctica debe comenzar con práctica mecánica, moverse a práctica significativa, y al final la práctica comunicativa. Los estudiantes necesitan comenzar con la práctica más rígida para acostumbrarse al uso rápido de una forma gramatical. Después de la práctica mecánica, los estudiantes deben practicar la lengua en una situación significativa para que puedan utilizar la lengua en el contexto correcto, pero todavía dentro de un ambiente controlado y planeado. Después de la práctica en contexto, los estudiantes deben practicar la lengua en la comunicación auténtica, sin tanto control sobre la conversación. El profesor puede hacer una variedad de actividades para alcanzar este nivel, y Richards provee algunas sugerencias para la clase de lenguas.

Richards indica que la clase puede comenzar con una actividad en la que los estudiantes rellenan un espacio con la palabra correcta (*cloze*). Después, los estudiantes pueden escribir sus propias frases utilizando la forma gramatical que están practicando en una situación planificada y controlada. Al final los estudiantes pueden

formar grupos y conversar de forma planeada, pero con mucho menos control comparada con las dos otras actividades. También, las actividades de “falta de información” son útiles porque los estudiantes deben comunicarse en la lengua meta para encontrar la respuesta correcta. En esta actividad, hay dos estudiantes y cada estudiante tiene la mitad de la información requerida. Los estudiantes deben compartir la información para averiguar toda la información. Es un tipo de actividad muy fácil de implementar en una clase, y puede aumentar el nivel de comunicación.

Básicamente, en el CLT, los estudiantes están tratando de aprender la lengua a través de la práctica en situaciones auténticas que imitan la vida real. La adquisición de la lengua meta es solamente posible cuando los estudiantes están interactuando. También los estudiantes van a cometer muchos errores, pero el aprendizaje solamente ocurre cuando los estudiantes prueban algo y cometen errores. Durante esta unidad, los estudiantes deben tratar de comunicarse y el profesor debe actuar como un guía para los estudiantes.

4.2 Introducción a la unidad didáctica

La unidad didáctica que sigue es un ejemplo del uso de la tecnología en una clase de lenguas con la meta de enseñar la cultura. En esta clase hipotética, existe un sitio web de Facebook en que los estudiantes pueden hacer preguntas o simplemente hablar con sus compañeros de clase. El profesor debe utilizar el Facebook para comunicarse con los estudiantes y compartir información importante como apuntes, presentaciones de PowerPoint, copias de las tareas de clase, etc. La unidad consiste en tres clases

normales y una clase en que los estudiantes toman un examen. A través de la unidad, el profesor debe continuar la comunicación en línea para que los estudiantes puedan practicar fuera de la clase.

Esta unidad es solamente un ejemplo que otros profesores pueden adaptar porque lo más importante en esta unidad es mostrar el uso de la tecnología en una manera eficaz para aumentar la comprensión y la comunicación en la lengua meta.

4.3 La unidad didáctica

La unidad didáctica representa un modelo que muestra los usos de la tecnología en una clase de español, específicamente enfocando en la enseñanza de la cultura española. Durante la unidad, se utilizan las redes sociales para mantener comunicación entre los estudiantes y el profesor. También este recurso ayuda en la creación de una comunidad de aprendices. Cuando tienen la red social para comunicar, esta aporta la oportunidad de conversaciones espontáneas y libres. Los estudiantes están más motivados a usar la lengua meta. La presencia de esta herramienta en la unidad es invaluable para la clase y su éxito con la tecnología. En cada parte de la unidad, hay que implementar un foro abierto en la red social. Hay que asegurarse de que los estudiantes se sienten cómodos comunicándose en línea. Este recurso tendrá mejor impacto en tanto que los estudiantes sigan utilizándolo con frecuencia. Además, los profesores pueden usar las redes sociales en una variedad de maneras, aunque su presencia no es obvia en los planes de lección.

La unidad se beneficia del uso de los videos de YouTube y otros recursos disponibles en el internet. YouTube aporta la oportunidad de compartir historia,

cultura, ejemplos auténticos de la lengua, y lecciones de gramática en forma de video. Aquellos videos son disponibles en una computadora, un móvil inteligente y una tableta con conexión a internet. Los estudiantes no tienen que estar en un aula de clase, pueden acceder los recursos de cualquier lugar siempre y cuando tengan un móvil con conexión a internet. En la unidad, se utiliza YouTube para reforzar e ilustrar más claramente los temas de la clase. Por ejemplo, durante la lección sobre el flamenco los estudiantes pueden experimentar la emoción y pasión de los artistas a través de un video de YouTube. Además, los profesores pueden escoger videos de casi todos los asuntos culturales. Hay videos sobre la tauromaquia en España y México, los gauchos de Argentina, las comunidades indígenas de los países hispanohablantes, y el efecto de los latinos en los Estados Unidos. Casi todos los temas tienen un video informativo fácilmente disponible.

La unidad didáctica también incluye un programa de respuestas electrónicas, el Socrative. Con esta herramienta, los estudiantes y el profesor pueden cambiar información y compartir ideas. Se puede mantener un récord de las respuestas para evaluar su conocimiento de un tema o los estudiantes pueden hacer respuestas en una manera anónima. En la unidad, el profesor utiliza el programa para facilitar conversación en la clase. Los estudiantes pueden ver las opiniones o respuestas de sus compañeros y después añadir más información o comentar sobre el tema. Esto es especialmente útil durante lecciones de asuntos controversiales. La clase debate los asuntos y utiliza el programa para mostrar sus opiniones y después debatir el tema. Es una buena manera de facilitar la comunicación espontánea y auténtica. Los estudiantes

tienen que presentar un punto de vista, comunicar con sus compañeros e interpretar lo que proponen sus compañeros. Con este programa, los profesores fácilmente pueden incluir las tres partes del estándar de comunicación según ACTFL. Socrative también se puede usar en los móviles porque tiene una aplicación móvil gratis, entonces los móviles de los estudiantes ya puedan tener un papel educativo dentro de la clase.

La unidad didáctica tiene una variedad de recursos, pero es posible cambiarlos para que sean más apropiados para una clase diferente. Hay que probar la tecnología en una variedad de maneras y observar las herramientas que funcionan mejor. En la unidad hay ejemplos de actividades, pero realmente la tecnología tiene una multitud de usos que no están presentes. Solamente presenta un punto de partida, con mucho espacio para ampliar el papel en la clase.

Plan de Lección #1
 Unidad: La cultura andaluza
 Nivel: Escuela Secundaria, Nivel Intermedio
 Tiempo: 45 minutos

OBJETIVOS

Comunicativos: La comunicación interpersonal e interpretativa sobre el tema de la cultura andaluza

Lingüísticos: La comunicación y la argumentación cómo tarea

Culturales: Introducción a Andalucía y su historia, La Tauromaquia

MATERIALES: Pizarra, Proyector y pantalla, Laboratorio de computadores

Tiempo	Actividad	Estándares	Participación
-10 mins	<ul style="list-style-type: none"> Introducción – la comunidad de Andalucía y la información básica. Profesor: Presenta la información utilizando un PowerPoint, ayudando los estudiantes para que comprendan la información. Estudiante: Llena la hoja #1 con la información relevante. 	<ul style="list-style-type: none"> 1.2, 2.2, 3.1 	<ul style="list-style-type: none"> Clase
- 10 mins	<ul style="list-style-type: none"> Actividad en grupos: Los estudiantes trabajan en grupos con las computadoras, utilizando sitios web para identificar ciudades importantes. El profesor debe monitorear y ayudar los estudiantes con preguntas e información sobre la actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> 1.1, 1.2, 2.2, 3.1 	<ul style="list-style-type: none"> Grupos
- 20 mins	<ul style="list-style-type: none"> Presentaciones sobre las ciudades de Andalucía 	<ul style="list-style-type: none"> 1.3, 3.1 	<ul style="list-style-type: none"> Grupos
- 5 mins	<ul style="list-style-type: none"> Introducción a las corridas de toros y explicación de la tarea en casa. Los estudiantes pueden utilizar la hoja para tomar notas 	<ul style="list-style-type: none"> 1.2, 2.1, 2.2 	<ul style="list-style-type: none"> Clase

Objetivos: Los estudiantes deben saber la historia básica de Andalucía y las ciudades dentro de la comunidad. Tienen que también demostrar la habilidad de comunicar y trabajar en grupos, utilizando el internet como recurso. Después tienen que argumentar su opinión en español y comunicar su mensaje.

TAREA:

Debate en la página de Facebook de la clase, hay que argumentar el caso de las corridas de toros como arte o como tragedia. Cada estudiante tiene que escribir un párrafo sobre su opinión y hacer dos comentarios más sobre las publicaciones de compañeros.

HOJA #1 – Apuntes

Nombre: _____

1. Después de la _____ el Imperio
_____ tomó control de España en el año _____.
2. Los nombres modernos de las ciudades:
Gades _____ a. Mérida
Corduba _____ b. Cartagena
Toletum _____ c. Cádiz
Emerita Augusta _____ d. Tarragona
Caesaraugusta _____ e. Toledo
Tarraco _____ f. Salamanca
Carthago Nova _____ g. Córdoba
Salamantica _____ h. Zaragoza
3. El nombre de Andalucía desde el primer siglo hasta el siglo VIII:

4. Las invasiones germánicas empezaron el Reino _____.
5. Por más de 700 años, el nombre de Andalucía era _____ y
era bajo el control de los _____ desde el año
_____ hasta el año _____.
6. Hay muchos símbolos en el estilo de arquitectura _____
porque ellos no pueden _____.
7. Los dos ejemplos más famosos de su arquitectura son:
_____ y _____.
8. ¿Qué marcó el fin del reino musulmán?

9. La ciudad de _____ era la ciudad más populosa durante la
época del _____.
10. ¿Dónde está la tumba de Cristóbal Colón? _____

-
1. ¿Dónde está la plaza de toros más antigua en España? ¿Cómo se llama?

2. ¿Cuáles son las tres partes de una corrida de toros?

3. ¿Qué piensas de este espectáculo? (anota tus ideas para compartir en línea)

Plan de Lección #2

Unidad: La cultura andaluza

Nivel: Escuela Secundaria, Nivel Intermedio

Tiempo: 45 minutos

OBJETIVOS

Comunicativos: La comunicación interpersonal e interpretativa sobre el tema de la cultura andaluza

Lingüísticos: El vocabulario de Flamenco

Culturales: La Tauromaquia y el Flamenco, la historia de los gitanos

MATERIALES: Pizarra, Proyector y pantalla, tecnología móvil con Socrative, Hojas de clase

Tiempo	Actividad	Estándares	Participación
-10 mins	<ul style="list-style-type: none"> • Discusión – Utilizando Socrative, el profesor dirige una discusión sobre la tauromaquia y las opiniones de los estudiantes en clase. El profesor debe guiar la discusión y facilitar la argumentación por ambos lados. El profesor también va a compartir videos de YouTube sobre el asunto (buscar “tauromaquia” o “bullfighting” y aparecen muchos videos). 	<ul style="list-style-type: none"> • 1.1, 1.2, 2.2, 2.3 	<ul style="list-style-type: none"> • Clase
- 10 mins	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción al flamenco: Presentación PowerPoint de la historia y las diferentes partes del flamenco. Al fin, un video de un concierto Flamenco. (http://www.youtube.com/watch?v=9YJWZDncb3c) Los estudiantes deben llenar el mapa conceptual con apuntes sobre el flamenco durante este ejercicio (Hoja #1). 	<ul style="list-style-type: none"> • 1.2, 2.1, 2.2, 3.1 	<ul style="list-style-type: none"> • Clase
- 10 mins	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad: En parejas, los estudiantes deben llenar las dos partes de la hoja #2 utilizando la comunicación oral cara a cara. 	<ul style="list-style-type: none"> • 1.1, 1.2, 2.2 	<ul style="list-style-type: none"> • Parejas
- 15 mins	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad del Internet: Los estudiantes deben utilizar el internet para investigar más información sobre los diferentes géneros de flamenco. Los estudiantes deben encontrar información de 5 diferentes géneros y después compartir la información en la página de Facebook. 	<ul style="list-style-type: none"> • 1.1, 2.2, 3.1, 5.1 	<ul style="list-style-type: none"> • Individual/ Clase (tarea)

TAREA: Los estudiantes deben compartir la información relevante en Facebook y comentar en 3 diferentes comentarios de sus compañeros.

PREGUNTAS DE SOCRATIVE:

1. Selección Múltiple: La tauromaquia es: _____
 - A. Un arte tradicional de la cultura Andaluza
 - B. La crueldad animal
 - C. Bárbaro pero un espectáculo importante
 - D. No tengo opinión

 2. Verdadero/Falso: Los toros son animales y la gente andaluza no los respeta.

 3. Respuesta Corta: En una frase, comparte tu opinión en cuanto a la tauromaquia.

 4. Selección Múltiple: Pro-Tauromaquia o Anti-Tauromaquia
 - A. Pro
 - B. Anti
-

Hoja #2 – En parejas

Nombre: _____

ACTIVIDAD: Tu pareja tiene las respuestas a tus preguntas, y tú tienes las respuestas a sus preguntas. Conversan para llenar los espacios con las respuestas correctas.

El Flamenco – Compañero #1

1. Los árabes que quedaron en España después de 1492 se llamaban _____ en árabe. Otra opinión es que los _____ se llamaban *flamencos* erróneamente.
2. Los cantantes gritan ¡Olé! o ¡Baile! para _____. También los gritos de adoración que viene de la gente _____ influenció el flamenco.
3. Los escritores romanos hablan de _____ porque utilizaban _____. El duende es la _____ de las emociones de los bailarines.
4. El _____ tiene _____ cuerdas y después de siglos se convirtió en la guitarra flamenca. La guitarra española tiene seis cuerdas de nailon.
5. El flamenco es una mezcla de las culturas _____, _____, y _____ y utiliza el baile, el canto y la música con guitarra.

El flamenco – Compañero #2

1. Los _____ se llamaban *fellah mangu* en árabe. Otra opinión es que los gitanos se llamaban _____ erróneamente.
2. Los cantantes gritan _____ o _____ para motivar a los bailarines. También los _____ que viene de la gente musulmana influenció el flamenco.
3. Los _____ hablan de los bailarines de Cádiz porque utilizaban las castañuelas. El _____ es la expresión espontánea de _____ de los bailarines.
4. El laúd árabe tiene cinco cuerdas y después de siglos se convirtió en _____. La _____ tiene _____ cuerdas de _____.
5. El _____ es una mezcla de las culturas gitana, árabe, cristiana y judía y utiliza _____, _____ y _____.

Plan de Lección #3

Unidad: La cultura andaluza

Nivel: Escuela Secundaria, Nivel Intermedio

Tiempo: 45 minutos

OBJETIVOS

Comunicativos: Discusión y presentación sobre las fábulas

Lingüísticos: El uso del tiempo presente y la pronunciación correcta

Culturales: Las fábulas de España

MATERIALES: Pizarra, Proyector y pantalla, Hojas de clase

<i>Tiempo</i>	<i>Actividad</i>	<i>Estándares</i>	<i>Participación</i>
- 10 mins	<ul style="list-style-type: none">• Video-Repaso: Un video que explica un poco más el flamenco y también explica la idea del “duende”, la idea de improvisación. (http://vimeo.com/93408241) La idea del duende conecta con la lección de hoy, las fábulas. Los estudiantes deben tomar notas.	<ul style="list-style-type: none">• 1.2, 2.2	<ul style="list-style-type: none">• Clase
- 5 mins	<ul style="list-style-type: none">• Lectura: Los estudiantes leen un texto asignado en grupos. El texto habla de las diferentes fábulas en España, y cada grupo tiene una fábula específica.	<ul style="list-style-type: none">• 1.2, 2.2	<ul style="list-style-type: none">• Grupos
- 10 mins	<ul style="list-style-type: none">• Actividad: En grupos, los estudiantes deben planificar un mini-drama para hacer una actuación en frente de la clase. En este drama, los estudiante deben contar su cuento para que los otros estudiantes puedan saber la historia. Los grupos pueden usar la pantalla para mostrar el escenario del cuento.	<ul style="list-style-type: none">• 1.1, 1.2, 1.3, 2.2	<ul style="list-style-type: none">• Grupos
- 20 mins	<ul style="list-style-type: none">• Presentación: Los estudiantes presentan sus mini-dramas. Hay un mínimo de tres minutos para cada drama y un máximo de 7 minutos. Cada estudiante tiene un papel hablante. Durante los dramas, el profesor está grabando para que pueda subirlos en la página de Facebook de la clase. También con las grabaciones es más fácil dar notas.	<ul style="list-style-type: none">• 1.1, 1.2, 2.2	<ul style="list-style-type: none">• Clase/Grupos

TAREA:

Los estudiantes deben comentar sobre los vídeos de las actuaciones para dar consejos o clarificar la trama.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

AUTOEVALUACIÓN, IDEAS Y SUGERENCIA

Plan de Lección #4

Unidad: La cultura andaluza

Nivel: Escuela Secundaria, Nivel intermedio

Tiempo: 45 minutos

OBJETIVOS

Comunicativos: Deben recordar y rededir la información importante de la unidad utilizando la lengua escrita

Cultural: Deben recordar y explicar diferentes aspectos de la cultura andaluza

Lingüística: Deben utilizar el vocabulario de la unidad y comunicar información sobre el tema

Tiempo	Actividad	Estándares	Participación
-10 mins	- Repaso: El profesor utiliza el programa de Socrative para hacer un cuestionario y facilitar una discusión sobre la información importante de cada lección con un énfasis en las palabras claves y las ideas centrales. Esta actividad reactiva el conocimiento previo de los estudiantes. Ejemplo de las preguntas: “¿Cuáles civilizaciones colonizaron España antes de la llegada de los Reyes Católicos?”	- 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1	-clase
-30 min	-Examen: Los estudiantes toman un examen en papel en que tienen que escribir respuestas abiertas sobre la cultura de España y Andalucía. Ejemplo de una pregunta: “Da unos ejemplos de ciudades importantes y después explica las razones por las cuales son importantes.”	- 1.1, 1.3	-individual
-5 min	- Conclusión: El profesor concluye la unidad con una breve discusión de la cultura de España y el impacto en el próximo tema.	-1.1, 2.1, 2.2	-clase

4.4 Integración de la tecnología en la unidad didáctica

La unidad es un ejemplo de una unidad didáctica que integra la tecnología, pero hay flexibilidad en la planificación final. Para lograr éxito con la tecnología, estas herramientas deben ser integradas en una manera que facilita la enseñanza y el aprendizaje y hay varias maneras de satisfacer este requisito. Esta tecnología puede facilitar la comunicación en la clase y fuera de la clase, con el uso de los chats y las redes sociales. También, un aspecto de la integración extremadamente importante en la unidad es que la tecnología aporta la oportunidad de comunicarse en una variedad de maneras, con la lengua escrita y oral. La tecnología también hace posible la calificación rápida de las tareas de los estudiantes y ahorra tiempo para los estudiantes. Además el internet aporta la disposición continua de varios recursos útiles para los estudiantes. Estas tres ideas centrales ilustran la integración que existe en la unidad didáctica.

A través del uso de YouTube, las redes sociales, y las discusiones apoyadas con Socrative, los estudiantes utilizan la tecnología para comunicar en lengua escrita y hablada, para explicar un asunto, contar una historia, y discutir la cultura de España. Los chats y foros dentro de las redes sociales aportan la oportunidad de comunicar en la lengua escrita con compañeros de clase o con el profesor. Este tipo de comunicación informal fuera del aula les da otro tipo de práctica de la lengua meta. La tecnología aporta más tiempo para practicar la lengua, y hay que aprovecharse de estas oportunidades. Sin embargo, es importante que el profesor monitorice las conversaciones electrónicas para asegurarse de que los estudiantes se comunican en la lengua meta. Utilizando YouTube, los estudiantes pueden oír la lengua auténtica de un

hablante nativo o pueden ver lecciones gramaticales o culturales. En la unidad, con las explicaciones del flamenco y la tauromaquia a través de videos, los estudiantes pueden aprender el uso del vocabulario en un contexto auténtico desde un hablante nativo.

Con el diseño de una unidad didáctica que integra la tecnología, hay que planificar el uso de los recursos visuales que están en línea para apoyar el aprendizaje de los estudiantes.

La calificación y otras tareas administrativas son más fáciles con la tecnología. Durante la unidad, el profesor puede utilizar los programas para dar notas instantáneamente. El programa de Socrative tiene una función que hace posible dar una prueba y calificarla inmediatamente cuando los estudiantes terminan. También hay otros programas como Edmodo, que provee la oportunidad de asignar tareas que los estudiantes pueden hacer en línea y que se autocalifican. Estos programas pueden ahorrar tiempo y, así, los profesores pueden dedicar más tiempo a la planificación o las actividades en clase. YouTube también ahorra tiempo en la unidad. Con los minidramas, los estudiantes tienen la oportunidad de grabar sus actuaciones y subirlas en el sitio web para que el profesor pueda verlas después de la clase. El profesor no tiene obligación de calificar los trabajos en clase inmediatamente, puede tomar más tiempo para ver más claramente las habilidades de los estudiantes, y los estudiantes pueden aprovecharse de los videos en el futuro para ver su mejoría. La integración de la tecnología en esta unidad didáctica debe ahorrar tiempo y facilitar las tareas administrativas.

El uso de la investigación en el internet se aprovecha de la multitud de recursos que solamente son disponibles con la tecnología. Para integrar el internet en una clase de cultura, hay que proveer un bosquejo detallado para que los estudiantes visiten sitios que son seguros para estudiantes. El profesor debe sugerir sitios fiables con español correcto para asegurar que los estudiantes aprenden la lengua mejor. Esta es la regla más importante de la integración de la tecnología en una clase. El profesor debe monitorear la tecnología y las actividades de los estudiantes. Aunque estas herramientas pueden mejorar la enseñanza, sin una planificación cuidadosa la tecnología inhibirá al aprendizaje. Entonces, para lograr el mayor éxito posible, los profesores deben tener en mente que, a fin de cuentas, la planificación decide la eficacia de los resultados.

4.5 Conclusión

Desde su introducción en la enseñanza, la tecnología ha sido una herramienta útil para facilitar la enseñanza y aumentar el nivel de aprendizaje de los estudiantes. Ahora que la vida diaria ya incorpora con naturalidad la tecnología, debería tener un mayor impacto en la vida escolar. Con la generación más joven, que puede navegar la tecnología con facilidad, la integración de la tecnología en la vida escolar debe ser fácil e útil. En términos básicos, este estudio intenta mostrar el impacto que puede tener la tecnología y después compartir unas ideas para implementar las tecnologías más eficazmente en un aula de lenguas.

En este trabajo, se han repasado las diferentes tecnologías más destacadas en la historia de la enseñanza y también se ha mostrado un ejemplo de su uso a través de una

unidad didáctica modelo. Claramente, la tecnología puede tener un gran impacto en el aula de lenguas, pero los profesores deben estudiar y experimentar con su uso. Este trabajo es un repaso del conocimiento disponible hoy en día. Ahora, la meta de los profesores y educadores debería ser implementar la información que se ha presentado a través de estudios que se enfocan directamente en estos asuntos. Para animar a los profesores a dar este paso, se propone un estudio para el futuro.

El estudio futuro debe enfocarse específicamente en la implementación de una unidad didáctica que será inspirada por la que está mencionada en este artículo. La unidad se debe enfocar en la cultura, pero utilizar la tecnología más reciente para facilitar la enseñanza. También los experimentos futuros tienen que usar una variedad de metodologías educativas para ver cuál de los métodos sería el mejor para acompañar y mejorar el impacto de la tecnología en el aula. Realmente el aspecto más importante de un estudio futuro sería el uso de la tecnología y la comparación de su eficacia con clases que no utilicen recursos tecnológicos.

Con más estudio y nuevas tecnologías, sería más fácil ver el impacto que tiene la tecnología en la enseñanza de las lenguas. Las tecnologías disponibles y su uso a través de los años se resaltan aquí, pero este trabajo debe motivar más investigación. El impacto que tiene la tecnología en la vida es vasto, además ahora es el tiempo para incluirla en la enseñanza. Los estudiantes ya están preparados para usar las redes sociales y las aplicaciones móviles en la vida normal, entonces los profesores deben intentar utilizar estas tecnologías para facilitar y mejorar las experiencias en la clase y aumentar el aprendizaje. La tecnología es una herramienta indispensable para la

enseñanza y los profesores necesitan aprovechar de las oportunidades para mejorar las experiencias de los estudiantes en la clase.

APÉNDICES

Apéndice A - Los estándares de ACTFL

Estos son los estándares de ACTFL utilizada en la unidad didáctica incluida en este trabajo.

STANDARDS FOR FOREIGN LANGUAGE LEARNING

COMMUNICATION

COMMUNICATE IN LANGUAGES OTHER THAN ENGLISH

- **Standard 1.1:** Students engage in conversations, provide and obtain information, express feelings and emotions, and exchange opinions
- **Standard 1.2:** Students understand and interpret written and spoken language on a variety of topics
- **Standard 1.3:** Students present information, concepts, and ideas to an audience of listeners or readers on a variety of topics.

CULTURES

GAIN KNOWLEDGE AND UNDERSTANDING OF OTHER CULTURES

- **Standard 2.1:** Students demonstrate an understanding of the relationship between the practices and perspectives of the culture studied
- **Standard 2.2:** Students demonstrate an understanding of the relationship between the products and perspectives of the culture studied

CONNECTIONS

CONNECT WITH OTHER DISCIPLINES AND ACQUIRE INFORMATION

- **Standard 3.1:** Students reinforce and further their knowledge of other disciplines through the foreign language
- **Standard 3.2:** Students acquire information and recognize the distinctive viewpoints that are only available through the foreign language and its cultures

COMPARISONS

DEVELOP INSIGHT INTO THE NATURE OF LANGUAGE AND CULTURE

- **Standard 4.1:** Students demonstrate understanding of the nature of language through comparisons of the language studied and their own
- **Standard 4.2:** Students demonstrate understanding of the concept of culture through comparisons of the cultures studied and their own.

COMMUNITIES

PARTICIPATE IN MULTILINGUAL COMMUNITIES AT HOME & AROUND THE WORLD

- **Standard 5.1:** Students use the language both within and beyond the school setting
- **Standard 5.2:** Students show evidence of becoming life-long learners by using the language for personal enjoyment and enrichment.

Obras Citadas

- Allen, J.R. (1996) Ten Desiderata for Computer-Assisted Language Learning Programs: The Example of ELSE. *Computers and the Humanities*, 30(6), 441-455.
- Arriaga, J.C., Bernal, J.A.H., Montoya, M.S.R. (2009) Elementos instruccionales para el diseño y la producción de materiales educativos móviles. *Apertura*, 9(11), 84-99.
- Bellver, C.G. (2008) Music as Hook in the Literature Classroom. *Hispania*, 91(4), 887-896.
- Blake, C. (2009) Potential of Text-Based Internet Chats for Improving Oral Fluency in a Second Language. *The Modern Language Journal*, 93(2), 227-240.
- Castro, O. (2004) La incorporación activa de nuevas tecnologías en las clases de métodos. *Hispania*, 87(3), 520-532.
- Chapelle, C. (1989) Using Intelligent Computer-Assisted Language Learning. *Computers and the Humanities*, 23(1), 59-70.
- Chapelle, C. (2009) The Relationship between Second Language Acquisition Theory and Computer-Assisted Language Learning. *The Modern Language Journal*, 93, 741-753.
- Cheng, S.-C., Hwang, W.-Y., Wu, S.-Y., Shadiev, R., & Xie, C.-H. (2010). A Mobile Device and Online System with Contextual Familiarity and its Effects on English Learning on Campus. *Educational Technology & Society*, 13 (3), 93–109.
- Cummings, Anne. (2008) Spanish Teachers' Beliefs and Practices on Computers in the Classroom. *Hispania*, 91(1), 73-92.
- Darhower, M. (2007) A Tale of Two Communities: Group Dynamics and Community Building in a Spanish-English Telecollaboration. *CALICO Journal*, 24(3), 561-589.
- Erickson, L.O. (2004) Rosetta Stone, Personal Edition: Level I and II. *The French Review*, 77(5), 1027-1028.
- Friedman, J.S., diSessa, A.A. (1999) What Students Should Know about Technology: The Case of Scientific Visualization. *Journal of Science Education and Technology*, 8(3), 175-195.
- Garcia, M.H. (2004) Internet en la enseñanza de Español. in J.S. Lobato & I.S. Gargallo (eds.) 2004: 1061-1085.

- Goertler, S. (2009) Using Computer-Mediated Communication in Language Teaching. *Die Unterrichtspraxis/ Teaching German*, 42(1), 74-84.
- Greenhow, C., Robelia, B., Hughes, J.E. (2009) Learning, Teaching, and Scholarship in a Digital Age: Web 2.0 and Classroom Research: What Path Should We Take Now? *Educational Researcher*, 38(4), 246-259.
- ITU Database. (2012) *Internet Users in the World*. Retrieved from: <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>
- Kay, R., Knaack, L. (2009) Exploring the Use of Audience Response Systems in Secondary School Science Classrooms. *Journal of Science Education and Technology*, 18(5), 382- 392.
- Kimmel, H., Deek, F. (1996) Instructional Technology: A Tool or a Panacea?. *Journal of Science Education and Technology*, 5(1), 87-92.
- Kitsis, S.M. (2008) The Facebook Generation: Homework as Social Networking. *The English Journal*, 98(2), 30-36.
- Keengwe, J., Anyanwu L.O. (2007) Computer Tehcnology-Infused Learning Enhancement. *Journal of Science Education and Technology*, 16(5), 387-393.
- Levy, M. (1996) A Rationale for Teacher Education and CALL: The Holistic View and Its Implications. *Computers and the Humanities*, 30(4), 293-302.
- Martins, C.B.M.J., Steil, A.V., Todesco, J.L. (2004) Factors influencing the adoption of the Internet as a teaching tool at foreign language schools. *Computers & Education*, 42, 353-374.
- Mazer, J.P., Murphy, R.E., Simonds, C.J. (2007) I'll See You on Facebook: The Effects of Computer Mediated Teacher Self-Disclosure on Student Motivation, Affective Learning, and Classroom Climate. *Communication Education*, 56(1), 1-17.
- Murphy, E. (2002) New Tools in an Old Trade: Teachers Talk About Use of the Internet in the Teaching of French as a Second or Foreign Language. *The Canadian Modern Language Review*, 59(2), 215-235.
- Ojala, Marydee (2012) Learning the Language. *OnlineMag.net*, 33-38.
- Omaggio Hadley, Alice (2001) *Teaching language in context*. New York, NY: Heinle & Heinle.

- Premkumar, K., Coupal, C. (2008) Rules of Engagement – 12 tips for successful use of clickers in the classroom. *Medical Teacher*, 30, 146-149.
- Richards, J.C. (2006) *Communicative language teaching today*. New York, NY: Cambridge University Press.
- Román-Odio, C., Hartlaub, B.A. (2003) Classroom Assessment of Computer-Assisted Language Learning: Developing a Strategy for College Faculty. *Hispania* 86(3), 592-607.
- Rossomondo, A., Alonso, M. (2009) Explorando el papel del intercambio virtual en el desarrollo de la competencia translingüística y transcultural. *Hispania*, 92(3), 567-579.
- Satar, H.M., Ozdener, N. (2008) The Effects of Synchronous CMC on Speaking Proficiency and Anxiety: Text Versus Voice Chat. *The Modern Language Journal*, 92(4), 595-613.
- Savignon, S. (1987) Communicative language teaching. *Theory Into Practice*, 26(4), 235-242.
- Sherer, P., Shea, T. (2011) Using Online Video to Support Student Learning and Engagement. *College Teaching*, 59, 56-59.
- Tai, Y. (2012) Contextualizing a MALL: Practice Design and Evaluation. *Educational Technology & Society*, 15(2), 220-230.
- Trier, J. (2007) “Cool” Engagements with YouTube: Part 1. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 50(5), 408-12.
- Trier, J. (2007) “Cool” Engagements with YouTube: Part 2. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 50(7), 598-603.
- VanBuren, P.E. (2008) Rosetta Stone: Español (Latinoamérica). *Hispania*, 91(3), 633-635.
- Windschitl, M., Sahl, K. (2002) Tracing Teachers’ Use of Technology in a Laptop Computer School: The Interplay of Teacher Beliefs, Social Dynamics, and Institutional Culture. *American Educational Research Journal*, 39(1), 165-205.

Curriculum Vitae

Joel Castillo II

EDUCATION

Indiana University – Purdue University Indianapolis

Master of Arts for Teachers

Fall 2011 – Summer 2015

Universidad de Salamanca (Salamanca, Spain)

Máster Interuniversitario Hispano-Norteamericano en Lengua Española y Cultura Hispana

Summer 2012 – Summer 2013

Indiana University – Purdue University Indianapolis

Bachelor of Arts Degree: Spanish, French

Fall 2007 – Spring 2011

RELEVANT EXPERIENCE

Harmony Public Schools - Houston, TX

Teacher LOTE and PE

August 2013 – Present

IUPUI – Department of World Languages and Cultures – Indianapolis, IN

Graduate Research Assistant

August 2012 – May 2013

ORGANIZATIONS

Sigma Delta Pi – The National Collegiate Hispanic Honors Society

Phi Eta Sigma – National Honor Society

Alpha Lambda Delta – National Honor Fraternity

Golden Key International Honor Society